

# LEVEL

500.000 • SAYI 5 • ISSN 1301-2134 • AYLIK YAYINDIR

**TOMB RAIDER**  
**Tam Çözüm**Popüler oyunun tam  
çözümünün son bölümü**INTERSTATE '76****OUTLAWS****STAR COMMAND****MAGIC: THE GATHERING****INDEPENDENCE DAY****STAR TREK: BORG****TOON STRUCK****SEGA: DAYTONA USA****SEGA: TOMB RAIDER****Nefes kesen bir Action****MDK****Dört tekerlekli iblisler!****NEED FOR SPEED II****Flying Corps, Interstate '76, Yoda Stories,  
Bust a Move 2, Darklight Conflict  
ve daha birçok demo...**



# Internet'e Hızlı Ulaşın

**Rockwell Chipset & Delrina Fax Software**



## SUPERONLINE SUPERSTART

MODEM FİYATINA İNTERNET PAKETİ

1 AY SÜREYLE 15 SAAT ÜCRETSİZ KULLANIM



MADE  
IN USA



## ZOOM 33600 INTERNAL

CCITT V.42/V.42bis/MNP CLASS 2-5 / DIAL-UP / Asenkron /  
Rockwell Chipset / Winfax Software

**165 \$**

## ZOOM 33600 EXTERNAL

CCITT V.42/V.42bis/MNP CLASS 2-5 / DIAL-UP / Asenkron /  
Rockwell Chipset / Winfax Software

**180 \$**

## ZOOM 28800 Bps PCMCIA

28800 bps PCMCIA fax/modem Windows ve DOS Yazılımları  
Hücreli telefon girişleriyle uyumlu  
V.42/V.42bis/MNP2-5&10 data  
sıkıştırma ve hata düzeltme

**225 \$**



**ZOOM**

Türkiye Distribütörü

**4K BİLGİ İŞLEM SAN. TİC. ve PAZ. LTD. ŞTİ.**

Nüşetiyiye Cad. Akar Apt. C Blok No. 42 Beşiktaş İSTANBUL

Tel : (0212) 259 38 00 Fax : (0212) 260 57 47



**Genel Yayın Yönetmeni**  
Aylin Tarhan Kuru

**Sorumlu Yazı İşleri Müdürü**  
Gökhun Sungurtekin

**Yazı İşleri**  
Mahmut Karşoğlu, Murat Karşoğlu,  
Ufuk Yamankılıçoğlu, M. Berker Güngör,  
Gökhan Habiboğlu, Batu Hergünel, Hakan Gönül

**Redaksiyon**  
Tansel Emanet Tüzel

**Yazı İşleri Sekreteryası**  
Ebru Zorlu

**Grafik/Bilgisayar**  
A. Umut Ersoy, Özlem Sarar

Yazı İşleri Tel: (212) 283-4244  
Yazı İşleri Faks: (212) 283-4254  
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

**Reklam Müdürü**  
Şebnem Karabıyık

Reklam Servisi Faks: (212) 269-5021

**Abone Servisi**  
Selma Akınay

**Dağıtım Servisi**  
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 269-5021

**Üretim Koordinatörü**  
Turgay Tekaton

**Genel Koordinatör**  
Melih Şahin

**VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi**  
Şakir Batumlu

**Renk Ayrımı - Film Çıkış**  
FİLMON  
Tel: (212) 267-4217

**Baskı**  
Medya Pazarlama San. ve Tic A.Ş.  
Tel: (212) 270-6364 Faks: (212) 270-6368

**Dağıtım**  
BIRYAY A.Ş.

**VOGEL Yayıncılık**  
Peker Sokak, 26 Kat: 3  
Levent - İstanbul 80620  
Tel: (212) 283-4244  
Faks: (212) 269-5021/ 281-3908

**VOGEL Ankara Şubesi**  
**Ankara Sorumlusu**  
Dilek Özgen Batumlu  
Hafta Sokak, 12/5 G.O.P. 06700 Ankara  
Tel: (312) 447-2772  
Faks: (312) 447-1569



**VOGEL**

Yayıncılık Ltd. Şti

## MERHABA TATİL

**N**ihayet tatil geldi! Bu ay okullar kapanacak ve uzun bir tatile çıkacaksınız. Bunun anlamı deniz, güneş, eğlence, daha fazla oyun ve tabii ki vazgeçemediğiniz tutkunuz Level.

Tatile girerken sizler için harika oyunlar seçtik. Uzun süredir beklediğimiz oyunlar piyasaya çıkınca, dergiyi hazırlarken doğrusu biz de büyük keyif aldık. Bunların başında MDK geliyordu. Uzun süre başından kalkamayacağınız bu oyun gerçekten de şimdiye kadar gördüğümüz en iyi Action. MDK şokunu henüz atlatmıştık ki ardından Need For Speed II, Interstate'76 ve Outlaws geldi.

Bu arada meşhur kart oyunu Magic The Gathering'in hayranları bu ay çok sevinecekler. Microprose firması tarafından sunulan ve kart oyunu ile tipatıp aynı olan oyunun açıklamasını bu sayımızda bulabilirsiniz (Üçüncü sayıda yer alan Magic The Gathering Battlemage ile karıştırmayın).

Üçüncü sayıda başladığımız Tomb Raider'ın tam çözümü ise bu kez uzun bir yazıyla son buluyor. Oyunun finali gerçekten görmeye değer!

Level CD'si yine tamamen dolu. Dergide tanıtımı olan Interstate'76'nın Demo sürümünü CD'de bulabilirsiniz. Bunun yanı sıra 16 harika oyun sizleri bekliyor.

Shareware'leri, Update'leri, filmleri ve gösteriş için değil, gerçekten kullanılması için hazırlanmış olan arayüzü ile Level CD'si bu ay da en büyük eğlenceniz olacak.

Hepsi birbirinden güzel olan bu oyunlarla umanız yaz tatiline keyifli bir başlangıç yaparsınız.

Yaz ayları boyunca özgürce oyun oynamanın tadını çıkarırken Level'i sakın yanınızdan ayırmayın.

1 Temmuz'da altıncı sayımızda görüşmek üzere...

Gökhun Sungurtekin



## OYUN PLANI

<b>KUMANDA ODASI</b>	<b>3</b>
<b>OYUN PLANI</b>	<b>4</b>
<b>LEVEL CD ANAMENÜ</b>	<b>6</b>
<b>OYUN DÜNYASINDAN</b>	<b>8</b>
<b>GEZİNTİ</b>	<b>10</b>
<b>MDK</b>	<b>10</b>
<b>Interstate '76</b>	<b>12</b>
<b>Magic: The Gathering</b>	<b>14</b>
<b>Outlaws</b>	<b>18</b>
<b>Toon Struck</b>	<b>20</b>
<b>Screamer 2</b>	<b>22</b>
<b>Star Command</b>	<b>24</b>
<b>Need For Speed II</b>	<b>28</b>
<b>Independence Day</b>	<b>30</b>
<b>Star Trek BORG</b>	<b>32</b>
<b>Tomb Raider-3</b>	<b>34</b>
<b>KONSOL OYUNLARI</b>	<b>40</b>
<b>Sega: Tomb Raider</b>	<b>40</b>
<b>Sega: Daytona USA</b>	<b>41</b>
<b>HİLEKAR</b>	<b>42</b>

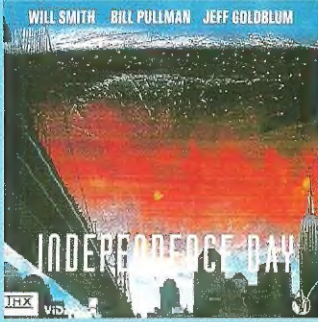




# RAINBOW BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ.

MİMAR KEMALETİN CADDESİ NO.: 37/1 (SİRKECİ ADLİYESİ KARŞISI) SİRKECİ İSTANBUL  
TEL: (0212) 526 58 37 - 528 13 79 FAX: (0212) 526 14 94  
500,000 TL BAŞLAYAN FİYATLARLA OYUN CD'LERİ

## BU SAYFAYA İYİ BAKIN



### OYUNLAR

#### PROGRAM ADI

#### TL

A 10 CUBA	1.000.000.-
ACE VENTURE	1.000.000.-
ADMIRAL SEA BATTLES	1.000.000.-
AGILE WARRIOR	1.000.000.-
AH 64 LONGBOW	1.500.000.-
AMOK	1.000.000.-
ARCHEMEDEAN DAYNSTY	1.000.000.-
ARK OF TIME	1.000.000.-
ATMOSFEAR	1.000.000.-
AZREAL'S TEAR	1.000.000.-
BACK TO THE BAGHDAD	1.000.000.-
BATTLE CRUISER	1.000.000.-
BUG DROP	1.000.000.-
CHAMPION SHIP 97	1.000.000.-
CHESS MASTER 5000	1.000.000.-
CHESS WARS	1.500.000.-
CIVILIZATION II	1.000.000.-
CLANDESTINITY	1.000.000.-
CLUEDO	1.000.000.-
CRUSADER-NO REGRET	1.000.000.-
CYBER GLADIATORS	1.000.000.-
CYBER STROM	1.000.000.-
DAGGER FALL	1.000.000.-
DAYCNA USA	1.000.000.-
DEAHT RALLY	1.000.000.-
DEFCON III	1.000.000.-
DESTRUCTION DERBY II	1.000.000.-
DEUS	1.000.000.-
DIABLO	1.000.000.-
DISCWORLD II	1.500.000.-
DIVE: CONQUEST OF SILVER	2.500.000.-
DOG ON A STICK	1.000.000.-
DRAGON LORE II	2.000.000.-
DUKE NUKEM 3D	1.000.000.-
ECCO THE DOLPHIN	1.000.000.-
ELK MOON MURDER	1.500.000.-
ERASER	1.500.000.-
F-22 LIGHTING II	1.000.000.-
FIFA SOCCER 97	1.000.000.-
FLIPPER	1.000.000.-
FLYING CORPSE	1.000.000.-
FX FIGHTER TURBO	1.000.000.-
GABRIEL KNIGHT II	2.750.000.-
GENE WARS	1.000.000.-
GNOME	1.000.000.-
GOOSE BUMPS	1.500.000.-
GRAND PRIX II	1.000.000.-
GRAND PRIX MANAGER II	1.000.000.-
HARD LINE	2.000.000.-
HARPOON 97	1.000.000.-
HELI COPS	1.000.000.-
HEROS II	1.000.000.-
HIND	1.000.000.-
HUNTER HUNTED	1.000.000.-
HYPER BLADE	1.000.000.-
INDEPENDENCE DAY	1.000.000.-
INTERSTATE 76	1.500.000.-
JAMES BOND	1.500.000.-
JET FIGHTER III	1.000.000.-
JONY QUEST	1.500.000.-
KKND	1.000.000.-
LARRY 7	1.000.000.-
LEMMINGS PAINTBALL	1.000.000.-
LIGHT HOUSE	1.500.000.-
LORDS OF REALM II	1.000.000.-
MAGIC GATHERING	1.000.000.-
MARATHON II	1.000.000.-
MASTER OF ORION	1.000.000.-
MAX	1.000.000.-
MDK	1.000.000.-
MEGA RACE II	1.500.000.-
MONTY PYTHON	1.000.000.-

### OYUNLAR

#### PROGRAM ADI

#### TL

THE NEED FOR SPEED 2	1.000.000.-
MORTAL KOMBAT	1.000.000.-
NASCAR II	1.000.000.-
NBA 97	1.000.000.-
NCAA FINAL FOUR 97	1.000.000.-
NECRODOME	1.000.000.-
NEED FOR BPEED II	1.000.000.-
NEO HUNTER	1.000.000.-
OBSDIAN	3.000.000.-
OUTLAWS (3 CD PACK)	1.750.000.-
PHANTASMAGORIA II	2.750.000.-
POD	1.000.000.-
POWER CHEES	1.500.000.-
POWER F1	1.000.000.-
PRIVATER II	2.000.000.-
Q TEST	1.000.000.-
QUAKE	1.000.000.-
RALLY CHAMPIONSHIP	1.000.000.-
RAMA	2.000.000.-
RED ALLERT	1.500.000.-
RETURN FIRE	1.000.000.-
REX BLADE	1.000.000.-
RIPPER	2.750.000.-
ROAD RASH	1.000.000.-
SACRED GRAUND	1.500.000.-
SORHED PLANED	1.000.000.-
SCORNER	1.000.000.-
SCREMER II	1.000.000.-
SEGA RALLY	1.000.000.-
SETTLERS II	1.000.000.-
SHADOAN	1.000.000.-
SHERLOCK HOLMES	1.000.000.-
SIM CITY	1.000.000.-
SIM COPTER	1.000.000.-
SIM PAK	1.000.000.-
SKY NET	1.000.000.-
SLAM N JAM	1.000.000.-
SPACE JAM	1.000.000.-
SPY CRAFT	1.000.000.-
STAR COMMAND	1.000.000.-
STAR CONTROL 3	1.000.000.-
SUPER BUBSY	1.000.000.-
SUPER EF 2000	1.000.000.-
SURFACE TENSION	1.000.000.-
SWAT	2.500.000.-
SYNDICATE WARS	1.000.000.-
TACTICAL OPERATIONS	1.000.000.-
TAROT	1.000.000.-
TEAM F1	1.000.000.-
THE CITY OF LOST CHILDREN	1.000.000.-
THEME HOSPITAL	1.000.000.-
THUNDER GUN	1.000.000.-
TIME COMMANDO	1.000.000.-
TIME LAPSE	2.500.000.-
TITANIC	1.500.000.-
TOM CLANCY SSN	1.500.000.-
TOMB RAIDER	1.000.000.-
TOOLKIT FOR QUAKE	1.000.000.-
TOONS TRUCK	1.500.000.-
TUNEL B1	1.000.000.-
ULTIMATE SOC. MAN. II	1.000.000.-
USNF 97	1.000.000.-
VIRTUA COP	1.000.000.-
WAGES OF WAR	1.000.000.-
WAR CRAFT II	1.000.000.-
WARCRAFT NEXT 70 LEVEL	1.000.000.-
WHIPLASH	1.000.000.-
WOODEN SHIPS PRONMAN	1.000.000.-
XS	1.000.000.-
XWING VS TIE FIGHTER	1.500.000.-
Z	1.000.000.-

#### NASIL SİPARİŞ VERECEKSİNİZ:

1. SEÇTİĞİNİZ PROGRAMLARIN TUTARINI BANKA HESABINA YATIRINIZ.
2. TELEFON VEYA FAX'LA PARAYI YATIRDIĞINIZI VE İSTEKLERİNİZİ BİLDİRİNİZ.
3. SİPARİŞLERİNİZ AYNI GÜN KARGOYA VERİLECEKTİR.

BANKA: İS BANKASI SİRKECİ ŞUBESİ 1047 - 0629754





# LEVEL-CD

## 3D Ultra Mini Golf - Sierra

Etrafta bir sürü golf oyunu var, ama minigolf gerçekten sıra dışı.

**Win95, 486, 8 MB RAM,  
30 MB HDD**



## Bust-A-Move 2 - Acclaim

Başarılı bir PSX tetris klonunun PC sürümü. Gerçekten oynamaktan kendinizi alamıyorsunuz.

**DOS, 486, 8 MB RAM, 10 MB HDD**



## Darklight Conflict - Rage/EA

Privateer 2'den sonra başka bir uzay oyunu daha. Biraz farklı ama aynı zamanda da güzel.

**DOS, 486, 8 MB RAM, 18 MB HDD**



## Earth 2140 - Topware

Gerçek zamanlı stratejiler arasında büyük sürpriz. Bilinmeyen bir Alman firması gerçekten çok güzel gözüken C&C türlerine bir rakip çıkarmış.

**DOS, 486, 8 MB RAM, 30 MB HDD**

## F/A-18 Hornet 3 -

### Graphics Simulation/Empire

Uzman pilotlar için modern bir uçuş simülasyonu.

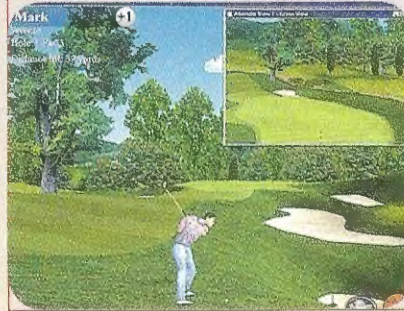
**Win95, 486, 8 MB RAM,  
18 MB HDD**



## FPS: Golf Pro - Sierra

Bir golf daha. Golf'ü severseniz? O zaman bu Golf'ü deneyin.

**Win95, 486, 8 MB RAM,  
35 MB HDD**



## Flying Corps - Rowan/Empire

Belkide piyasadaki en iyi birinci dünya savaşı simülasyonlarından. Mükemmel grafikler, çok iyi atmosfer ve daha birçok şey.

**DOS, 486, 16 MB RAM, 30 MB HDD**



## Interstate 76 - Activision

70'li yıllarda güney batıda büyük Amerikan arabaları ile birbirleriyle kapışan sert erkekler.

**Win95, Pentium, 16 MB RAM,  
40 MB HDD**

## Perfect Weapon - ASC Games/EA

Third person view bir adventure ve dövüş oyunu karışımı. Ve bu arada, siz bilinmeyen bir dünyada bir ajanı canlandırıyorsunuz.

**Win95, 486, 8 MB RAM,  
20 MB HDD**



## Prokleti Erldanu - Napalm/Zima Software

Çek Cumhuriyeti'nden güzel bir oyun.

**DOS, 486, 8 MB RAM**



## Yoda Stories - LucasArts/Virgin

Luke Skywalker gibi bir Jedi Şövalyesi olabilirsiniz. Güç sizinle olsun.

**W95, 486, 8 MB RAM, 7 MB HDD**



**Spacebar - SegaSoft**

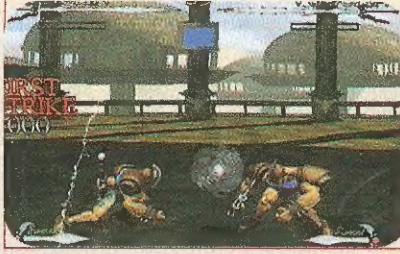
Bir dedektifsiniz ve göreviniz garip yaratıkların yer aldığı ilginç bir bar-da çok tehlikeli bir katili yakalayıp geri getirmek.

**Win95, 486, 16 MB RAM,  
30 MB HDD**

**Theatre of Pain - Mirage**

Rise of the Triads'ın yaratıcılarından MirageFighting adlı yeni bir oyun.

**DOS, 486, 8 MB RAM**

**Comanche 3 - Novalogic/EA**

Yeni Comanche oyununun bir görevi. Oynanabilir değil, fakat bu mükemmel gözükmelerini engellemiyor.

**DOS, 486, 8 MB RAM, 25 MB HDD**

**Ten Pin Alley - ASC Games/EA**

Bowling. Bu tür oyunlardan etrafta pek fazla yok, bu da 3 boyutlu.

**Win95, 486, 8 MB RAM,  
18 MB HDD**

**Moto Racer - Delphine/EA**

Fade to Black'ın yaratıcılarından oynanabilir olmayan bir motosiklet simülasyonu.

**Win95, 486, 8 MB RAM,  
40 MB HDD**

**X-COM: Apocalypse - Microprose**

En sonunda uzun süredir beklenen çok başarılı bir strateji oyunu olan X-COM'un devamının oynanabilir demosu.

**DOS, 486, 8 MB RAM, 25 MB HDD**

**Update'ler**

- Age of Sail 1.05
- BC3000AD v1.01
- R5C US & UK
- Battleground: Ardennes 1.33
- Battleground: Bulge 1.33
- Battleground: Gettysburg 1.31
- Battleground: Antietam 1.10
- Battleground: Shiloh 1.10
- Battleground: Waterloo 1.10
- Blood Demo .99c
- Mechwarrior 2
- Battlepack 1.05
- Daggerfall 2.13 &
- Fixsave 1.7
- Diablo 1.03
- Interstate 1.05
- Lighthouse 2.0
- AH-64D Longbow

**Gold v1.04**

- MAX 1.04
- MDK Direct3D
- MASTER OF ORION II: 1.31
- MAGIC: THE GATHERING 1.1 (!!!)
- Power F1 Patch
- Quake v0.92
- REL: Civil War General Patch
- Star Fighter 3000 3Dfx
- Strife 1.31
- Tracer

**Shareware'ler**

- CD-Quick Cache
- Cool Edit 96
- CuteFTP 1.8
- Dynamic Gin 1.14
- Dos Navigator 1.50
- Disk Usage V1.21
- DesignExpress Labels
- Entombed

**Hotbot**

- InfoSpy v2.60
- IrfanView 32
- Labels, Cards & More V1.60A
- Screen Loupe
- MVP Backgammon
- Perfect Screens
- Pkzip 4 Windows
- Personal Stock Monitor
- Roxie's Reading Fish
- Surf Bot Plugin
- 3D Spherical Mahjongg V3
- Spades
- StarGunner 1.1
- Web Wizard
- WinShade 2.1
- WinZip 6.2

**Filmler**

- Starwars Special Edition
- Courage Under Fire

**YARDIM!**

Level CD'si ile bir probleminiz olduğunda çekinmeden bizi arayabilirsiniz.

**CD'nin Çalıştırılması**

Windows 95 kullanıyorsanız, Level CD'sini CD-ROM sürücüyü yerleştirdiğinizde CD arayüzü otomatik olarak çalışacaktır. Bu şekilde arayüz çalışmadığı takdirde BİLGİSAYARIM penceresini açın ve CD-ROM simgesini çift tıklayın. Böylece ÇALIŞTIR, GÖZAT ve ÇIKIŞ seçeneklerinin bulunduğu giriş ekranına ulaşabilirsiniz. ÇALIŞTIR seçeneği CD arayüzünün çalışmasını sağlar. GÖZAT'ı seçtiğinizde ise CD'deki dizinleri ve dosyaları gösteren pencere açılır.

DOS ve Windows 3.1 kullanıcılarının ise CD'de bulunan LEVEL.BAT dosyasını çalıştırmaları gerekiyor. Bunun için DOS ortamında CD-ROM sürücüyü geçin (örneğin D: [Enter]) ve LEVEL.BAT yazarak [Enter] tuşuna basın.

**Arayüzün Kullanımı**

CONTENT bölümünde CD'deki oyunların listesi bulunur. DEMOS kısmından bu oyunları kurmanız, çalıştırmanız ve silmeniz mümkün. Bir oyunu sabit diskinize kurmak için oyuna ait olan KUR seçeneğini tıklayın ve sorulduğu takdirde hedef dizini yazın (örneğin C:\GENEWARS). Oyun kurulduktan sonra tekrar arayüze dönülür ve ÇALIŞTIR ile KALDIR seçenekleri aktif duruma gelir. Bu seçenekleri tıklayarak oyunu çalıştırabilir ya da silebilirsiniz. Sadece ÇALIŞTIR seçeneği aktifse, bunu tıklayarak oyunu CD'den çalıştırabilirsiniz. Sisteminizde kurulu olan oyunlar arayüzdeki CONTENT kısmında yeşil renkte gösterilir. Ayrıca burada bir oyun üzerine tıkladığınızda DEMOS ekranında direkt bu oyuna ulaşabilirsiniz.

Filmleri seyredebilmek için Video Oynatıcı'nın kurulması gerekiyor. FILMS kısmında gerekli ifadeyi tıklayarak bunu gerçekleştirebilirsiniz. Böyle bir ifade bulunmuyorsa Video Oynatıcı sisteminizde kurulu demektir. Win 95'de Shareware'leri kurmak için isimlerini tıklayın, böylece CD'deki Shareware dizini açılır. Burada gerekli dizini açın ve programın kurulum dosyasını (Setup.exe, Install.exe vb.) çalıştırın.

UPDATES kısmında Update isimlerini tıkladığınızda CD'deki Updates dizinini açabilirsiniz.

Herhangi bir oyunu arayüzden çalıştıramıyorsanız ya da arayüz sisteminizi yavaşlatıyorsa, giriş ekranında GÖZAT seçeneğini tıklayın ve CD'deki dizinleri gösteren pencerede oyuna ait dizini açın. Burada bulunan Install.exe, Setup.exe vb. isimli dosyayı çalıştırarak oyunu kurabilirsiniz. Daha sonra sabit diskinizde oyunun kurulduğu dizini açın ve gerekli EXE dosyasını çalıştırarak oyunu başlatın. Oyun CD'den çalışıyorsa, gerekli EXE dosyasını çalıştırarak kurulumu gerek kalmadan oyunu başlatabilirsiniz. Oyunlarla ilgili sistem bilgilerini LEVEL-CD sayfalarında da bulabilirsiniz.



intel

## PC'de Coin-Up Kalitesi

Intel'in Multimedia ağırlıklı MMX chipini çıkarmasından sonra, oyun pazanına girip girmeyeceği üzerine kuşkuyla tamamen sona erdi. Şimdilerde Intel, Coin-Up oyunları PC'ye taşımak için, yeni çıkardıkları Pentium II işlemciyi de içeren bir konfigürasyonu duyurdu. Buna göre bu oyunları oynamak için 512k Cache'li bir Pentium II işlemci, üstün performanslı bir 3D grafik hızlandırıcı grafik kartı (Intel'in tavsiyesi Quantum 3D'nin Obsidian 2440 kartı veya daha iyisi) ve Arcade kalitesinde kontroller gerekmektedir. İşletim sistemi olarak da 1997 içinde Windows 95, 1998'de de Windows NT önerilmekte. Taito, Interplay ve Interactive Light şimdiden Intel'le çalışmak için hazır olduklarını belirttiler. Intel'in yeni teknolojisi ile evlerde çok kaliteli oyunlar oynanabilecek ama tabii ki Pentium II alabilecek bütçedeki evlerde.



## Lara Croft ve U2

Bir tarafta U2 grubu bir tarafta da Tomb Raider'ın yıldızı Lara Croft. Ne alakası var demeyin. Bono Tomb Raider'dan o kadar etkilenmiş ki Eidos firması ile konuşarak karakteri ilginç şekillerde kullanmak istediğini söylemiş. Bunun üzerine Eidos firması U2 konserlerinde dev video ekranlarında görüntülenmek üzere özel bir hazırlık yapmış. Tepkiler o kadar iyi olmuş ki şovun Avrupa ayağında Lara'nın rolü her an artabilir. Bakalım Lara Croft gerçek bir karakter olmamasına rağmen şöhret basamaklarını daha ne kadar tırmanabilecek?



## Farklı Quake Tatları

Milyonların gönlünde taht kuran Quake şimdilerde karşınıza yeni numaralarla çıkıyor. Alien Quake vasıtası ile zamanında korkarak izlediğiniz Alien filmindeki yaratıklarla Quake içinde karşılaşmanız mümkün oluyor. Çeşitli Internet sitelerinde Shareware olarak bulabileceğiniz Alien Quake'de bölümler kısa da olsa yaratıkların, kapıların açılma, hareket dedektörlerinin ve silah sesleri sizi o heyecana taşımaya yetiyor. Filmde yer alan bütün silahları kullanma şansınız var ve yumurtadan kraliçe yaratığa kadar her tür yaratıkla karşılaşabiliyorsunuz. Eğer OpenGL tabanlı bir grafik kartınız varsa [ftp://ftp.stomped.com/pub/idgames2/total\\_conversions/alien](ftp://ftp.stomped.com/pub/idgames2/total_conversions/alien) adresinden alabileceğiniz bu özel bölümlerle hoşça vakit geçirmeniz mümkün. Ayrıca yine Stomped'in ftp sitesinden Mortal Kombat, <http://www.stnetcom.com/~psyc-hic/marioquake> adresinden de Mario Quake'i alabilirsiniz.

## SSI ve GameTek Anlaştı

Gametec firması önümüzdeki dönemde çıkarmayı düşündüğü oyunlar için dost oyun firması SSI ile bir anlaşma yaptı. SSI'nin dağıtacağı 3 GameTek oyunundan biri olan Dark Colony, 2172 yılında geçen, gerçek zamanlı oynanabilen bir bilimkurgu strateji oyunu. Bir başka C&C klonu olan bu oyunda insan veya yaratık oluyor ve Mars üzerinde değerli bir kaynak olan Petra 7 gazı için savaşıyorsunuz. 1997'nin son çeyreğinde çıkacak bu oyunun yanında Dark Colony II ve Robotech adlı oyunlar da 1998 yılı içinde piyasaya sürülecek.



## Romero, Kornelia'ya Yenildi

Intel'in sponsorluğunda TEN firması tarafından düzenlenen Quake turnuvasında finale kalan 6 kişi 4000 dolarlık ödül için yarıştılar. Finalistler arasından sıyrılarak birinci gelen Kornelia Takacs adlı bayan yarışmacı daha sonra Quake'in patronu John Romero ile kapıştı ve kısa süre de onu da perişan etmeyi başararak şampiyonluğunu perçinledi. Romero zaferi ile ilgili olarak, Kornelia bütün Quake dostlarına "Koşabilirsin ama sonunda ölümüne yorgun düşersin" gibi anlamlı bir mesaj gönderdi.

## Quake Engine'i ile SIN

Scourge of Armagon adlı ek Quake paketini sevdiyseniz, Hypnotic'in ikinci paketi SIN'e bayılacaksınız. Yeni silahlar, kan emici yaratıklar, ve karışık bölüm tasarımları ile SIN yine Quake Engine'i üzerine kurulu. Bu oyunda 21. Yüzyılda her türlü kötülükle savaşan bir çetenin liderini canlandırıyorsunuz. Kötülükler içinde yolunuzu bulmaya çalışırken aslında her şeyin arkasında bir kadının olduğunu anlıyorsunuz. Altı adet birbirinden karışık bölümden oluşacağı söylenen SIN, mükemmel grafik ve iyi bir hikaye için söz veriyor. Ayrıca tamamen etkileşimli olan oyun için Internet sitesi (<http://hipnotic.com/games/sin/sinpress2.htm>) üzerinden fikir yürütmeniz de mümkün oluyor.





# Disney'den Miniklere Oyunlar (?)

**E**ğer günümüzdeki oyunların çok fazla vahşet içerdiğini düşünüyorsanız işte size Disney Interactive tarafından hazırlanan beş tane birbirinden şirin oyun. "Miniklere Oyunlar" demiş olsak da, büyüklerin de bu oyunlardan keyif alacakları kesin.

## Aladdin Activity Center

Aladdin, aslında içinde çeşitli oyunların yanısıra meşhur filminden parçaların da yer aldığı bir eğlence paketi. Hafıza, heceleme oyunları, bilmece-ler, müzik kulağını geliştirmek için oyunlar ve labirent gibi çeşitli bulmacaların yanında hoş bir boyama kitabı da bulunmaktadır. Program içinde dolaşırken takıldığınız yerde Aladdin'in sevimli Cin'i hemen yardımınıza koşuyor. Üç ayrı seviyede oynayabileceğiniz eğlenceli bir oyun.



## Timon & Pumbaa's Jungle Games

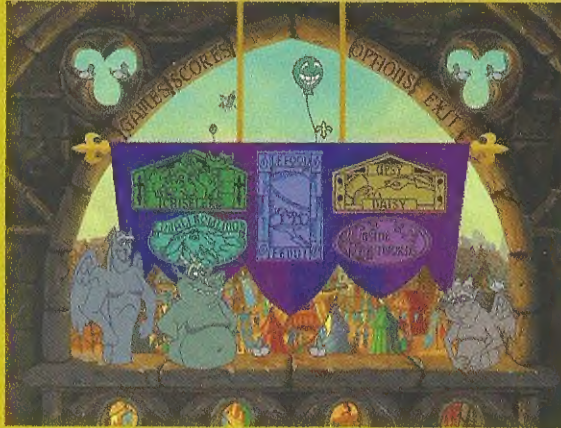
İki ünlü kahramanın bu orman macerası birbirinden ilginç 5 ayrı oyundan oluşuyor. Jungle Pinball adlı oyun adından da belli olduğu üzere değişik bir tür tilt oyunu. Slingshooter'da ormandaki çeşitli yaratıkları atıklarınız ile vurmaya çalışıyorsunuz. Hippo Hop'da ise bir nehirten karşıya zıplayarak geçerken aç timsahlara da yem olmamanız ve suya düşmemeniz ge-



rekliyor. Bug Drop adlı oyun bildiğimiz Tetris'in bir başka versiyonu. Son oyun olan Burper'da ise ağaçtan düşen çeşitli bitki ve hayvanları Timon üfleterek havada yakalamaya çalışıyor. Bütün oyunlar aslında bilinen oyunların ormanda geçen sürümleri ve farklı olmasından dolayı da oldukça zevkli.

## The Hunchback of Notredame

Notredame'in kamburu da Jungle Games gibi 5 ayrı oyundan oluşuyor.



Disney, bütün bu tarz oyunlarında bilinen oyunları hep işlediği konuya göre yorumlamış. Arkonoid benzeri Chiseler adlı oyun, Upsy Daisy adlı havada uçan domuzlar, ip cambazları arasında havada kavgaların yer aldığı bir oyun, Djali Bowling adlı sevimli bir keçi ile ortada bekleyen insanları devirdiğiniz Bowling benzeri bir oyun, Le Food Feud isimli meyvaları atarak insanları ve yoldan geçen hayvanları vurduğunuz ilginç bir oyun ve birde Inside Outwords adlı kelime oyunu var. Gargoyle'lar size yardımcı olurken aynı zamanda yaptıkları espriler ve davranışlar ile oyun da zevk katıyorlar.

## Toy Story

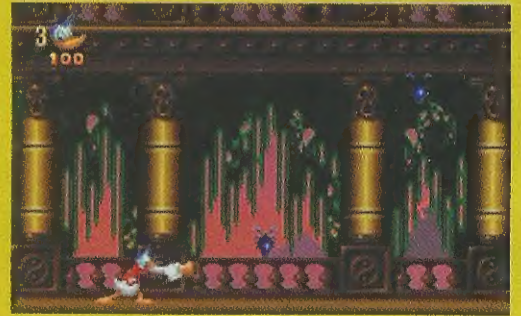
Tamamen bilgisayarda hazırlanan bir



çizgi film olmasıyla bir anda ün yapan Toy Story'nin sevimli kahramanları bu seferde bilgisayar ekranında karşımıza geliyor. 17 bölümden oluşan platform oyununda Woody kendisine verilen çeşitli görevleri yerine getirmeye çalışıyor. Film ile paralel giden konuda çeşitli stratejileri kullanarak ve bilmece-leri çözerek Buzz'ı ve diğer oyuncak arkadaşlarını kurtarmaya çalışıyorsunuz. Filmi seyredip beğenen küçükler için harika bir oyun.

## Donald in Cold Shadow

Varyemez Amca'nın ne dediği anlaşılmayan yeğeni Donald bu oyunda maceradan maceraya koşuyor. Birbirinden ilginç karakterlere karşı savaştığı 23 bölüm boyunca volkanların tepesinden, suların derinliklerine, ölüm diyarlarından Ninja eğitim merkezlerine birçok yer bulunmaktadır. Animasyonla-



rın harika olduğu bu oyunu çocukların olduğu kadar büyüklerde severek oynayacaktır. Cennet adası yokolmadan kayıp shabuhm shabuhm idol'ünü bulmanız gerekiyor.

Oyunların tamamı Disney'in harika animasyon karakterleriyle bezenmiş ve hareketler ise çizgi film'den ayırt edilemeyecek kadar gerçek. Özellikle platform oyunları küçüklerin olduğu kadar büyüklerinde ilgisini çekecek. Hepsisi sıkılmadan uzun süre oynanabilecek oyunlar.

Mahmut Karşioğlu

İmaj InterActive

Tel: (0.212) 286 15 20  
(5 Hat)





## Zoraki Kahraman Ve Neşeli Uzaylılar !

**T**amam, bu oyun bekleniyordu ve demosundan anlayabildiğimiz kadarı ile benzerlerinden oldukça farklı olmayı vadeliyordu, ama oyunu çalıştırıp bölümleri geçmeye başladığımda şaşkınlıktan ağzım açık kaldı. Bunu nasıl becerdiler, adı sanı duyulmamış bir firma nasıl oldu da böyle bir oyunu piyasaya çıkarmayı becerdi, insan yaşadıkça neler görüyor ! Doğrusu her zaman pek çok oyun için yılın oyunu diye reklam yapılır ama bence M.D.K. bu sıfatı gerçekten hak ediyor. Bu kadar rahat oynanabilen ve zamanın nasıl geçtiğini unutmamanıza sebep olabilecek oyuna her zaman rastlamak mümkün olamıyor. Oyunu tanıtmaya başlamadan önce gereken sistem özelliklerine bir gözatalım. Öncelikle oyun DOS, Windows 3.1 ve Win95 altında çalışabiliyor, ancak eğer mümkünse Win95 altında kurulmasında kanımca fayda var. DirectX 3.0 desteğiyle perfor-

mans nispeten daha iyi oluyor. Gereken en düşük işlemci P-60 ancak tavsiye edilen P-90, oyunu Pentium 100 işlemcili bir cihazda Win95 altında yüksek detay seviyesinde hiç bir yavaşlama söz konusu olmadan oynayabiliyorsunuz. Bunun yanı sıra kadar detay ve hareketliliğe sahip olmayan oyunların çok daha güçlü sistemlerde bile süründüğünü gözönüne alırsak ana makine tasarımının ne kadar başarılı olduğu ortaya çıkıyor. Gereken hafıza miktarı ise 16 Mb Ram, hard disk üzerinde ise en az 20 Mb kadar boş alan gerekiyor. Oyun CD üzerinde geldiğinden bir sürücü gerekli, 4X hızlı bir cihazınız varsa bu yeterli olur.

### Asla Durmayın, Sakın Dinlenmeyin

Konu her zamanki dünyayı kurtaran adam ve onun maceraları ile ilgili, ancak bazı farklılıklar var. Mucit ve astro-

nom Dr. Fluke Hawkins yeni bir keşif yapmak üzere olduğu inancı ile NASA ve ilgili kuruluşları bir yö-rünge laboratuvarı

kurmaya ikna eder. Doktor, yardımcısı Kurt Hectic ve genetik mühendislik harikası altı kollu zeki köpek Bones bu araştırma gemisinde birkaç hafta geçireceklerdir. Ancak doktor keşfettiğini sandığı şeyin varolmadığını görünce bu süreyi biraz uzatıp başka bir şeyler bulmaya karar verir, dünyaya dönüp alaya alınmak düşüncesi onu bir hayli tedirgin etmiştir. Üç yıl sonra doktor gezegenden gezegene atlayarak dünyaya doğru gelen dev bir enerji akımının varlığını keşfeder. Bu akımı Streamriders adlı bir Alien ırkı, gezegenlerarası yolculuk için kullanmakta ve gittikleri her gezegenin yüzeyini dev maden çıkarma araçları ile talan etmektedirler. Bu araçların her biri bir



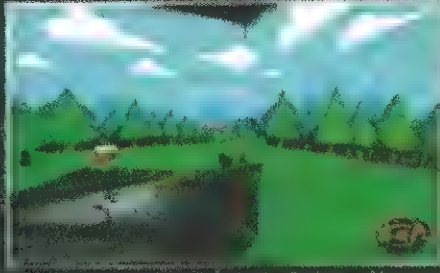
şehir büyüklüğündedir ve geçtikleri yeri dümdüz ederler. Birkaç gün içinde dünya neredeyse yok olmanın eşiğine gelir. Doktor yaptığı gözlemlerden yola çıkarak her aracı yöneten bir pilotun varlığını saptar ve bu pilot yok edilirse aracın da yokolacağını öne sürer. Ancak dünya üzerinde böyle bir saldırıyı yapabilecek pek imkan ve de insan kalmamıştır. Bu yüzden işi doktorla yardımcısı Kurt yüklenecektir. Eski buluşlarından faydalanan doktor, oldukça dayanıklı bir zırh ve güçlü silahlar geliştirir. Kurt bunları kullanarak araçlara sızmayı ve pilotları etkisiz hale getirmeyi deneyecektir. Araca tek giriş yolu hızlı bir düşüşle atmosferi aşarak korunan bir bölgeye paraşütle inmektir. İnışten sonra düşman savunmasını aşarak pilotun yerini bulmak ve etkisiz hale getirmek her görevin ana amacıdır. Ancak bu iş aşağıdaki şehir tamamen yokolmadan tamamlanamaz. Her geçen an binlerce insan ölmektedir. İşte tüm hikaye bu kadar.

### Hızlı ve Çevik, Yavaş Ve Ölü

Her göreve hızlı bir düşüşle başlıyorsunuz, yapmanız gereken yeşil renkli radar ışınına yakalanmadan paraşütü açmaya yetecek mesafeye inmek, eğer ışın sizi görürse üzerinize atılacak güdümlü füzelerle yakalanmamaya çalışın, bu arada sizinle beraber düşen paraşütleri yakalayıp, taşıdığı malzemeleri almayı denemelisiniz, bunları doktor gönderiyor ve oyun boyunca göndermeye devam ediyor. Yere indikten sonra hemen ilerlemeye başlamanız gerekiyor. Alien saldırısı her yerden gelebiliyor, her görevde tahminen ortalama onbeşbin atış yaptığınız gözönüne alınırsa ki, bu kolay se-







viye için geçerli, çatışmanın şiddetini hayal edebilirsiniz. Neyse ki elinizdeki otomatik sonsuz cephaneye sahip ancak bulduğunuz diğer pek çok sayıdaki tür cephaneye kısıtlı miktarda geliyor ve akıllıca harcanması gerekli. Mortar ve Sniper Grenade türü cephaneler özel hedeflere tatbik edilmek üzere tasarruflu harcanmalı. Elinizdeki malzemeyi iki ayrı şekilde kullanıyorsunuz: çeşitli bomba ve silahlar envanterden seçilip fırlatılmak suretiyle etkilerini gösteriyorlar. Elinizdeki silahın iki farklı modu var, ilk seçenekteki seri otomatik olarak elde kullanılıyor.

İkinci durumda ise kaskunuzun önüne takılarak çok uzaklardaki hedeflere nişan al-

manızı sağlıyor. Dürbünü bir tüfek haline geliyor. Silah bu şekilde kullanılırken yine envanter tuşları ile gereken tip cephaneyi namıyusa sürebiliyorsunuz. Karakterinizi arkasından görerek kontrol ediyorsunuz, bu durum atlayışlar ve düşüşler esnasında değeri kanıtıyor, bir miktar Tomb Raider'ı anımsatıyor ancak olmadık zamanlarda kamera açısının faydasız yönleri kayması gibi sınırsız bozucu bir şey söz konusu olmuyor. Eğer sığırmaya tusuna üst üste birkaç defa basarsanız adamın başını

sayılmazlar ama her yönden ve durmadan saldırıyorlar. Eğer rahat nefes almak istiyorsanız öncelikle onların geldiği belirgin çıkış noktaları ile ilgilenin. Mesela eğer büyük bir ana gemiden üzerinize indirme yapıyorlarsa öncelikle zayıf noktalarını vurup ana gemiyi düşürmeniz gerekir. Gerçekten bu oyunda ilerlemek için çok çeşitli yöntemlere başvurmanız gerekebilir. Örneğin ikinci görevde dev robotların arasından geçebilmek için küçük bir robotun gövdesine gizlenmeniz lazım. Kaba gücün yetmediği yerde biraz gözlem işinizi kolaylaştıracaktır. Ancak bu durum durup etrafı seyredebileceğiniz anlamına gelmiyor, devamlı hareket halinde olmazsanız ömrünüz çöldeki bir külah dondumanın ömründen fazla olmaz. Her geminin pilotu ile farklı bir şekilde karşılaş-

ıyorsunuz ve genellikle geldiğinizi fark edemeyecek kadar meşgul olduklarından, mesela bir tanesi kafa çekiyor bir şekilde dikkatlerini çekmeniz gerekiyor. Eğer işlerini bitirebilirsiniz dev gemi kontrolsüz kalıp maddeden enerjiye dönüşmeye başlıyor ve dağılıyor, siz de uzaya savruluyorsunuz. Bu sürüklenme esnasında etrafınızdaki enerji alanına değmeden Bones gelip sizi alana dek dayanmanız gerekir. Hazır sözü geçmişken, bu Bones daha çok çok yerde işinize yarıyor. Pek çok

yerde eski bir servis mekiği ile gelip havadan bombardıman yapıp ortalığı dağıtıyor, bazen de yere yaklaşıp binmenizi bekliyor, bu durumda etrafta beraberce bir tur atıyorsunuz ve bombalarınızı uygun gördüğünüz yere bırakabiliyorsunuz. Unutmadan, etrafta çıgıklar atarak sizden kaçan iki ayaklı bir kutu görürseniz mutlaka yakalayın, yüzde yüzelli sağlık veriyor!

Oyunun genel ses ve müzik düzeni için söylenecek fazla bir şey yok, bütünüle bir uyum içinde ve oyuna tad katıyor. Genel grafiklere gelince, daha önce böyle bir şey görmedim. Bunun nedeni müthiş inandırıcı grafikler değil, mekanların genişliği ve zenginliği. Sonsuz gibi görünen düşüşler, yani saydam yapılar, birdenbire değişimci mimari yapı. Bazen de bir boşluğu paraşütünüzle geçiyor, bazen de sonsuz gibi gözükken tünellerde manyetik sörf tahtası ile ilerleyip bir rampadan gökyüzüne fırlıyorsunuz. Fazla söz gerek yok, bu oyunu



## LEVEL KARNESİ ACTION

KARTEL BİLGİ İŞLEM LTD. ŞTİ.

Tel: (212) 212 06 61

Pentium 60, 16 Mb. RAM, 20 Mb. HDD, 4x CD-ROM,  
DOS, Windows 3.1 ve 95



hesabını sağlık için kullanın. Soğuk ve Kurt nişan alma işini baktığı yere ve yakınlık derecesine göre otomatik olarak yapıyor. Düşmanlarınız çok kurnaz



## Kontak

1976 yılında Teksas'ın ortamı iyice bozulmuştur. Ortalıkta işlediği gibi at oynatan petrol krallanna karşı bazı minik çeteler oluşmuştur. Örneğin Jade Champion adında bir bayan "Piranha" adlı arabasıyla (öyle sıradan bişi değil, arabada roketatardan yağ bırakıcıya, mayından Magnum'a kadar her şey var.) savaşı sürdürmektedir, fakat.....

Groove Champion (kendisi Jade'in abisi ve esas oğlan olur) kahvede okey oynarken kardeşinin ölüm haberini alır ve intikamını almak için

biran önce harekete

geçer. Fakat Jade kadar iyi bir sürücü olmayan bu çömezi eğitime görevi Jade'in arkadaşı olan Taurus'a düşer. Taurus başlar Groove'a asfalt kovboyu olmanın inceliklerini öğretmeye.

## Gaz

Nasıl senaryo ama? İntikam olayı gerçekten klasik ama oyuna bir başlayınca her şeyin bu kadar da alışılmış olmadığını göreceksiniz. Hem oyunda Trip ve Melee diye de iki seçenek eklenmiş. Trip, yukarıda sözü geçen senaryo dahilinde kızgın yollarda adam kovalamanızı sağlarken, Melee'yi seçtiğinizde kafanıza göre bir araba seçip, aks

sisteminden mermilere kadar ayarlamalarınızı yapıp Single senaryolar oynuyorsunuz (Tavsiye üzerine okul otobüsünü seçtik. Gerçekten denemek gereki-

yoksa bu sayı biraz daha artabilir, ancak endişelenmeyin, bu oyun bir göz klavyede, bir göz ekranda oyunlarından değil. Oyundaki tuşlar :

- Space : Ateş
- Enter : Silah değiştirme
- 1 : İlk silahı kullanma
- 2 : İkinci silahı kullanma
- 3 : Üçüncü silahı kullanma
- 4 : Dördüncü silahı kullanma
- 5 : Beşinci silahı kullanma
- 6 : Özel aletlerden ilki
- 7 : Özel aletlerden ikincisi

- 8 : Özel aletlerden üçüncüsü
- R : Radar

# Interstate '76

- menzil
- E : Hedef
- değiştirme
- Y : Hedef iptal
- W : Silah kamerası

- T : En yakın hedef
- N : Görev
- M : Harita
- B : Dürbün
- H : Farlar
- Pause : Oyunu durdurma
- Escape : menü
- Geri ok : Geriye bakma
- Sol/Sağ okları : sola/sağa bakma
- O : Hedefe bakma
- Page up : Zoom in (harici kamera)



yor, aynen tavsiye ederiz. Biraz yavaş ama "ağırlığı" olan bir makine). Trip'e başlamadan önce biraz pratik yapmanız yararlı olacağından önce Training bölümünü seçin. Kontrollar o kadar da kolay değil. Isındıktan sonra maceraya başlayın. Kolay gelsin.

## İkinci Vites

Oyunun klavye kontrolleri simülasyonların vazgeçilmez özelliği olarak her yöne dağılmış durumda, ama neyse ki "gerçekten" kullanılan tuşlar sadece üç-beş tane (tabii joystick'iniz varsa.). Eğer joystick'iniz

Page down : Zoom out (harici kamera) Bunun haricinde F tuşları ile de kamera açılarını elde edebilirsiniz mümkün. Fakat bizce bu tuşlardan en gereklileri Enter, Space, M, N ve T. Diğerlerine fazla ihtiyacınız olmayacak. Oyun ekranına gelinece, altta hız göstergesi ve takometre az daha yukarıda ise pusula bulunuyor. Sol üst-

te radar, onun yanında silahlar, daha da yanında ise hasar durumu, sistem bilgileri filan yer alıyor. Beyazdan kırmızıya doğru ilerleyen bu hasar olayına dikkat etmeniz tavsiye edilir. Dikiz ay-







nası ve hedef ile de kreasyonumuzu tamamlamış bulunuyoruz. Hayır, bir de vites ile sağ altta özel olayları

mızı gösteren bir bölüm olacaktı (Kızcağız da arabayı ama donatmış, hadi bakalım n'olacak?). Arabayı böylece tanıdıktan

yor, kendinizi geliştirebiliyorsunuz. Bunu da sevgili oto yedek parçacısı, eleman Sketcher sağlıyor. Sağolsun daima hazır ve nazır olan dostumuz Level

sonlarında istediğimiz parçaları takıyor, söküyor, çıkartıyor, tamir ediyor... Bu arada demoların birbirini takip etmesi artık alıştığımız ancak bu oyunda oldukça hoş yapılmış bir diğer ayrıntı. Vektör grafikten yapılmış adamların 76'dan kalma eski bir dizide oynarcasına konuşmaları oyuna bayağı bir renk katmış. Örneğin ilk bölümde adamlarımız Taurus, Groove'u Jade'in arabasını kullanmaya ikna etmeye çalışıyor. Favori replikler:

- Hey adamım, bir düşün ha?
- Yolda daha iyi düşünürüm.

**Wrrroooooooooooooooooommmmm!!!!**

Oyun ilk bölümlerde oynanabilirlik düzeyi yüksek bir biçimde başlasa da işler ilerledikçe oynanabilirlik bayağı düşüyor, hem de sonsuz zırh ve mermi olanağı varken. Bakınız dördüncü bölüm (Siz siz olun sakın hile yapmayın. Cıss!). Bu yüzden kontrol hakimiyetinizi buralara gelinceye kadar iyice geliştirmeye bakın. Daha önce de söylemiştik. Oyun hata affetmiyor, bölümü bitirmeden rahat yok. Teknik özelliklere gelince, oyunun çözünürlüğü 1280x1024'a kadar çıkıyor, ama bu çözünürlük, bilgisayarınızla aranızdaki tüm ilişkiyi alt üst edebileceği için (Benimki küstü, çok yükleniyormuşum) tavsiyemiz paşa paşa 800x600 modunda çalıştırmanız. Detayları, Texture'ları sonuna kadar açmanızı öneririz. Onlarla yaşam çok güzel! Grafik kalitesine görüldüğü üzere fazla bir sözümüz yok. Patlama efektleri (özellikle

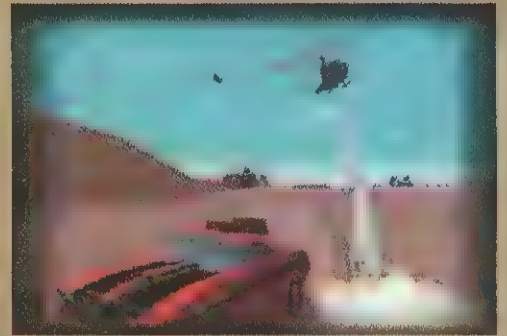
demodakiler) Rambo filmlerini aratmayacak şekilde tasarlanmış. Müzik de ortama uydurulmuş, arkada tatlı tatlı çalıyor. Arada bir adamlarımızın telsiz konuşmaları ile kesiliyor tabii. Telsiz konuşmaları deyince, Taurus ile yaptığımız muhabbetler gerçekten dinlemeye değer, hele Taurus'un o zenci aksanı yok mu?! Hakikaten sağlam eleman.

Bu kadar konuştuktan sonra sıra geldi tavsiyelere :[M1]

Kafanıza göre takılın. Hele melee oynuyorsanız iyice kafanıza göre takılın. Nasıl olsa amaç bir şeyleri parçalamak amacı üzerine kurulmuş. İyi eğlenceler!

### Fren

Interstate '76, son zamanlarda Need for Speed ve Nascar 2'nin getirdiği arabaya yarış enflasyonuna iyi bir alternatif getirmekle birlikte (fazla örneği bulunmasa da) kendi türü içerisinde iyi bir yere gelmeyi hak ediyor. Ara demoların film değil de vektör grafiklerle yapılmış olması, yer ve zamanın akıllıca düşünülmüş, seçilmiş ve uygulanış olması da oyunun diğer artı puanları arasında yer alıyor. Kafalarda yer tutan minik bir soru "acaba ikinci CD'ye ger-



çekten gerek var mı?", oyunun tüm teknik özellikleri birarada değerlendirildiğinde "Ama hakkını veriyor," şeklinde cevaplandırılabilir. Bu günlerde alternatif bir "arabalı" oyun arıyorsanız ve gerçekten eğlenmek istiyorsanız, Neden olmasın?

Gökhan Habiboğlu & Batu Hergünel



**LEVEL**

**KARNESİ**

**SİMULASYON**

**MERTAY COMPUTER OLUR**  
Tel: (212) 269 12 77  
Pentium 90, 16 Mb RAM, SVGA, 4x CD-ROM, Windows 95

☆☆☆☆

sonra olayların içine girebiliriz.

İlk bölümde adamımız Taurus'u takip etmekle işe başlıyoruz (Bu arada bir bölümün birden çok alt bölümü olabiliyor ve bu bölümlerin hepsini bitirmeden kaydetmek yasak. Neymiş, önce tüm bölüm bitirilecek, sonra Save edilecek.). Ardından benzin istasyonu gibi bir mekana dalıyorsunuz ve bir binayı patlatıyorsunuz. Fakat hareket olacak ya, bir anda telsizden beğirşler gelmeye başlıyor, siz de çevrede terör estiren bir grup adamı kovalayıp icaplarına bakmaya çalışıyorsunuz. Tüm bunları başarabilerseniz bölümümüz sona eriyor. Doğal olarak ilerledikçe arabanıza bilimum alet edevat alabili-



## Gerçek Magic: The Gathering

...nın gizemlerini çöz-  
...? Ah, burada.  
...nima da her  
...yüdüğü ele  
...dın. Buralar büyüyle m  
...yönetilir, yoksa büyü mü  
...buraları yönetir kimse  
...bilmez. Büyü güçlü-  
...dür efendim, her  
...çok güçlü...  
...leri birbirine düşü-  
...recek, yemyeşil a-  
...razileri çöllere

mage'den çok uzak. Karşınızda tıpkı-  
sinin aynısı alkışlarla Magic: The Gat-  
hering!

M.TG oyununun önemli bir kısmını  
kartlarla oynanan bölümü oluşturdu-  
ğu tem ağırlıklı olarak kartlara nasıl  
oynandığına değineceğiz. Ay-  
rıca bu kuralları  
siz de kendi-  
nize bir M.TG  
destesi alıp oy-  
namaya başlayabilirsiniz.

Oyunun Tuto-  
al bölümünde  
nasıl oynandığı  
güzel bir şekilde

kaynak. Tabii ki ormanların (Forest).  
**Kırmızı:** Ateş ve toprağın öfkesi. Kı-  
rmızı büyü, şiddet ve yıkımın rengidir.  
Dağlar (Mountain) kırmızı büyücülere  
can verir, kan verir.

**Siyah:** Ölüm ve kötülüğün  
kara rengi, barak-  
lıkların (Swamp)  
gücünü kullanır.

**Mavi:** İse Magic'in nu-  
maracıları. Mavi büyücü-  
ler, Hava ve suyun gücü-  
nü kullanan, düşlerin,  
ilüzyonların  
rengi. Güç kay-  
nakları adalar

# MAGIC

## The Gathering®

donuşturacak kadar güçlü. Sizde bu  
konuda pek çok öykü anlatabilirim e-  
fendim, ama anlatmak zor ve uzun  
isterseniz hemen başlayalım.

"Gerçek" Magic: The Gathering ar-  
tık bizim de elimizin altında. Hem de  
"Battlemage" adlı orijinalinden uzak  
Real-time versiyonu değil, bu kez as-  
len kart oyunundan uyarlanmış bir  
strateji olarak bilgisayarımızda. Kart  
oyunu hakkında "Battlemage" diye  
açıklarken birkaç söz söylemiştik,  
hatta bazı kavramlar, daha önceki ya-  
zıyı okuyanlara oldukça tanıdık gele-  
bilir ancak hepsini tekrarlamakta ya-  
rar var. Unutmayın, bu oyun Battle-

anlatılmış. Ancak bu yazıyı okumak  
sanınız daha kolay öğrenmenizi sağ-  
layacak.

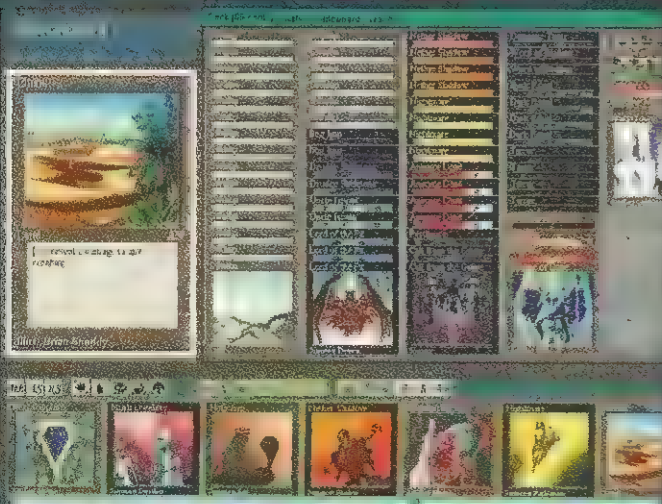
### Giriş

M.TG, beş ana renkten oluşan bir oy-  
yun: Beyaz, yeşil, kırmızı, siyah ve  
mavi. Ancak bu renkler birleşip Volt  
kanı oluşturuyorlar, tam tersine  
kendi aralarında savaş halindedir. Ba-  
kınız efendim, renk renk büyülerimiz  
ve özellikleri.

**Beyaz:** Gücünü açık arazilerden (Pla-  
ins) alan beyaz büyücüler, kutsama-  
ya kurban büyülerini de bazı nesneler

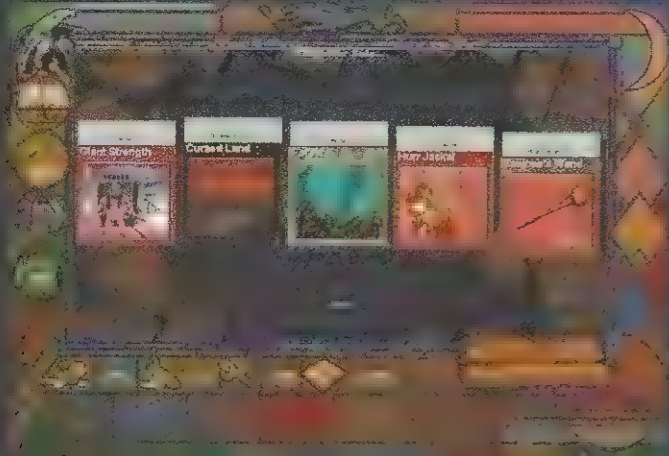
islandı.

Oyunda büyücülerin güçlerini ar-  
dıkları bu tip kartlara "Land" adı veril-  
rir. Land kartları oyunun temel kartla-  
rıdır. Tüm büyüler, Land kartlarından  
aldıkları güçle yapılır. Bu güç "Ma-  
na" adı verilir. Magic kartlarından  
herhangi birinin yapısını incelemek  
gerekirse



Kartın sol üst bölümünde kartın adı  
yer alır. Sağ üstte bu kartın "Casting





Lost'a, yani bu kartı açabilmek için ödenmesi gereken Mana sayısı yer alır. Resmin altında solda kartın cinsi belirtilir. Sol altta ise karttaki resmin çizeri görülür. Yaratık kartlarının ise sağ alt köşesinde atak ve defansları görülebilir. Kartı çerçeveleyen renk de kartın hangi renk olduğunu gösterir. Kart resminin altındaki kutuda ise kartın ekstra özellikleri ve oyunu etkilemeyen, yalnızca Dominia'yı daha iyi tanımanız için yazılmış olan İtalik yazılar bulunur. Bir kartı yan çevirmeye "Tap" adı verilir. Kartı tekrar düzeltme işlemi ise "Untap" olarak nitelendirilir. Üzerinde ağa dönen ok işaretleri bulunan kartları "Tap" ederek bu özellikleri kullanabilirsiniz. Örneğin bir Forest kartını Tap ederek bir adet yeşil Mana elde edebilirsiniz.

Kartların türleri konusuna gelelim.

**Creatures:** Atak ve defansı olan, saldıran ve bloke yapabilen kartlardır.

**Enchantments:** Oynanışta sürekli olarak kalan ve belli bir etki gösteren kartlardır.

**Sorcery:** Oyuna girdiğinde kullanılıp "Graveyard" a yani mezarla-

ğa giden kartlardır ve yalnızca sıra sizdeyken oynanabilirler.

**Instant:** Sorcery gibi bir seferliğine kullanılan, ancak rakibinizin sırasında da kullanabileceğiniz kartlardır.

Böylece kartlarınızın aslında doğru bir şekilde kutuphaneye Library adı verilir. Library'nizi ya da bir kez kullanılan kartlarınızı ve diğer yaka- tıklarınızın bulunduğu mezarlık (Graveyard) bulunur. Bir kartı oyuna sokabilmek için o kartın sağ üst köşesinde gösterilen miktarı ödememiz yeterli olacaktır. Örneğin, "Earth Elemental" kartı elinizde ise 3 adet Mountain, üç adet de herhangi bir türden olan Land'lerinizi "Tap" etmeniz yeterli olacaktır. Biriken bu Mana, "Mana Pool" adı verilen Mana havuzunuzda

toplanır ve büyü yapmak için kullanılır. Her oyuncu sırayla oynar. Bir el Phase adı verilen yedi bölümden oluşur.

**1-Untap:** Bu aşamada "tap" durumunda olan tüm kartlarınızı sıranızın başında "Untap" edersiniz.

**2-Upkeep:** Bazı kartlar oyunda kalabilmek için

"Upkeep" bölümünde belli bir miktar Mana'ya gereksinimi duyabilir. Eğer Upkeep sırasında özel bir işlem yapmanızı isteyen kartınız yoksa herhangi bir şey yapmanız gerekmez.

**3-Draw:** Bu aşamada Library'nizin en üstünden bir kart çekersiniz. Eğer çektiğiniz kartın kullanılamadığına emin değilseniz, Laybedersiniz.

**4-Main Phase:** Bu ana bölümde oyuna bir Land kartı açmanız, saldırı ve büyüler yapmanız mümkün. Bunları herhangi bir sıra için yapabilirsiniz.

**5-End Phase:** Bu bölümde

Land kartı açamazsınız. Bu aşamada büyü yapma hakkınız, sonra saldırınız ve sonra savaşın ardından eğer açmamışsanız Land kartı açmak ya da büyü yapmak isteyip istemediğiniz soruluyor. Unutmayın her



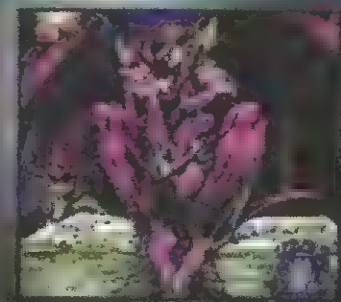
**Interrupt:** Instant gibi kullanılan, ancak Instant'lara göre daha hızlı olan kartlardır.

**Artifacts:** Renksiz Mana ile açılan büyülerdir ve ikiye ayrılırlar. Artifact'lerin çeşitli etkileri varken, Artifact Creature kartları hem Artifact, hem de Creature sayılırlar.

## Oyun

Bu kadar biraz kafa karıştırdık ama aslında ne demiş. Bir örnek verelim.

Oynanışta sürekli olarak kalan ve belli bir etki gösteren kartlardır. Oynanışta sürekli olarak kalan ve belli bir etki gösteren kartlardır. Oynanışta sürekli olarak kalan ve belli bir etki gösteren kartlardır.





Örneğin sadece bir Land kartı kullanabilirsiniz.

**5-Discard:** Elinizde yedi'den fazla kart birleşmişse bu aşamada elinizdeki kart sayısını istediğiniz kartları Graveyard'a atarak yediye indirirsiniz.

**6-End:** Sıranızın geçtiğini rakibinize söyler ve sırayı ona devredersiniz.

**7-Clean-up:** Sıra tüm yaratıkları, tüm mum atak ve defanslarına kadar iyileştirilir ve tüm Turn sonuna kadar süren efektlerin etkileri geçer.

Örneğin **Druid** kullanırken elinizdeki **Forest** kartını Tap edebilirsiniz ve bir yeşil Mana alabilirsiniz. Bu yeşil Mana'yı **Planewalker Elf**es adlı kartı kullanarak kullanabilirsiniz. Çünkü **Land** kartı sağ üst köşesinde yalnızca bir **Forest** sembolü var. Bu kart 1/1'lik bir yaratık olmasının yanında Tap edildiği zaman tıpkı bir **Forest** gibi yeşil Mana verebilme özelliğine sahip. Kartların bu tip özellikleri üzerlerinde bulunan kutucukta görülebilir.

**Soru:** Bu kartı tap edip bir Mana daha alabilir miyim?

**Cevap:** Hayır çünkü yaratık kartlarının en büyük özelliği oyuna geldiklerinde **Summoning Sickness** adlı bir hastalıklarının olması ve böylelikle saldırma veya Tap edilerek kullanılan özelliklerini ancak sizin o kartı açtıktan sonraki Upkeep aşamanızdan itibaren kullanabilmeleridir.

Bazı büyülerin ise **Casting Cost** bölümünde bir Mana türü ve yanında da X işareti görülür. Bu, büyü'nün etkisinin ödeyeceğiniz Mana miktarına göre değişeceğidir. Örneğin **Disintegrate** büyüsü bir yaratığa ve rakip oyuncuya X hasar verir. **Casting Cost** una bakacak olursak, bir **Mountain** ödedikten sonra alacağınız her Mana için bir hasar verirsiniz. Yeri gelmişken bir tane **Land** defansı ka-



ğı ya da daha fazla hasar alan yaratık ölür ve Graveyard'a gider.

ya da Land açmak savaş sırasında yasağıdır.

### Savaş

Yaratıkları özelliklerinin yanısıra rakibinize saldırmakta da kullanabilirsiniz. Basit bir saldırının nasıl yapıldığına gelince:

**I) Saldırıları açıklamak:** Sırası gelen oyuncu, saldırtmak istediği yaratıklarını Tap eder ve saldırır. Önceden Tap olmuş yaratıklar saldıramazlar.

**II) Bloklamanın açıklanması:** Savunmada kalan oyuncu savunmayı hangi yaratıklarla yapmak istediğini ve hangi yaratığı hangi yaratığının tutacağına karar verir. Saldırıda olduğu gibi yalnızca Untap olmuş yaratıklar blok yapma hakkına sahiptirler.

**III) Hasar hesaplama:** Saldıran ve savunan yaratıklar birer kez karşı karşıya gelen yaratığın atığı çarptır. Bu sırada defansı sıfır ya da altına düşen yaratıklar Graveyard'a gider.

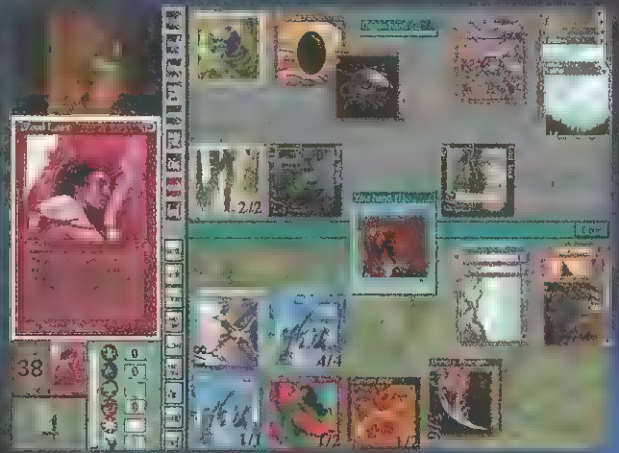
Örneğin, 1/2 ve 2/3'lük iki adet yaratıkla yapılan bir saldırı 3/2 ve 1/1'lik iki yaratıkla durduruluyor. 1/1'lik yaratık 1/2'yi bloklar. 2/3 ile de 3/2 karşı karşıya geliyor. Sonuç: 1/1'lik yaratığın defansı aldığı bir hasardan ötürü sıfıra düşer ve ölür. 1/2'lik yaratık ise aldığı bir hasardan

defansını öde düşüyor ve hayatta kalır. 2/3'lük yaratık 3/2'lik rakibine iki hasar vererek onu öldürse de kendisi de aldığı üç hasarla mezarlığa gider. Eğer bu yaratıklardan biri bloklanmamış olsaydı, hasar doğrudan rakibe gidecek ve onun yaşam puanından düşülecekti. Savaşlar sırasında **Instant** ve **Interrupt** lar kullanılabilir, ancak elinizdeki bunların dışında kalan kartları kullanmak

### Yaratık Özellikleri

Bazı yaratık kartlarının üzerindeki özellikler o karta gösiti avantajlar sağlar. Bunlar:

**Flying:** Yaratığın uçuşu anlamına gelir. Uçan yaratıklar yalnızca uçan yara-



tır. **Trample:** Bir yaratık, bir rakibi geçerek diğer rakibi öldürür. Eğer rakibi öldürürse, diğer rakibi öldürür. Eğer rakibi öldürürse, diğer rakibi öldürür.

**First Strike:** İlk vuruş. Saldırı yapan yaratık, bu özelliğe sahipse rakibi öldürür. Eğer rakibi öldürürse, diğer rakibi öldürür. Eğer rakibi öldürürse, diğer rakibi öldürür.

**Bandings:** Banding, bir yaratık, başka bir yaratıkla birleşerek saldırır. Eğer rakibi öldürürse, diğer rakibi öldürür. Eğer rakibi öldürürse, diğer rakibi öldürür.

**Regeneration:** Bu tip kartlar üzerinde yazan miktar ödendiği takdirde



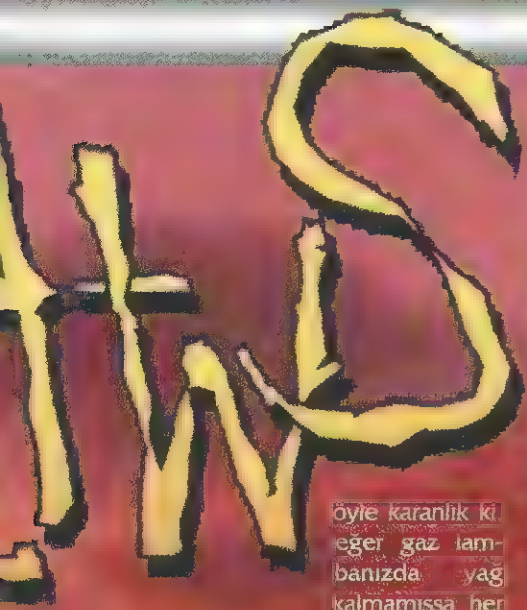












öyle karanlık ki  
eğer gaz lam-  
banızda yağ  
kalmamışsa her

an bir uçuruma yuvarlanmak müm-  
kün, burnunuzun ucunu bile göreme-  
yebiliyorsunuz. Eğer bu kaçma-kova-  
lamadan sıkılıp sadece kötü adam  
vurmak isterseniz, o zaman Historical  
Missions seçeneğinden haydut avına  
çıkabilirsiniz. Bu seçenekte kendinizi  
şerifin bürosunda buluyorsunuz ve  
duvardaki posterlerde görülen kötü  
çocuklardan birinin peşine düşebili-  
yorsunuz, tabii çetesinin de... Genel  
olarak oyun haritaları bir hayli büyük



ve bölümler ilerledikçe işler daha da  
zorlaşıyor. Eğer isterseniz Options  
menüsünden Invincibility seçeneğini  
kullanarak ölümsüz olabilirsiniz, bu si-  
zi vurulmaktan ve patlamalardan ko-  
ruyor ancak yüksekten düşmekten  
korumuyor.

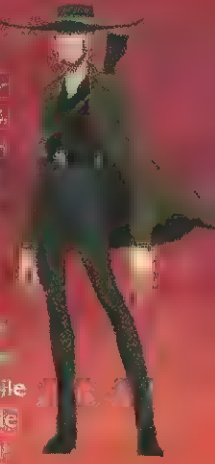
### Akılsızın Billy, Ama Bunun Sana Faydası Olmayacak!

Bu oyunda diğer pek çok benzerinde  
gibi silahlar mevcut, on-  
ların hepsi de aynı hızla çalışıyor. Bu zaman hızınız as-



landıysanız koşmak ve atlamak artık  
söz konusu olmuyor, silahınızı hızla  
dolduramıyorsunuz. Diğer bir şey de  
silah doldurma işlemi, tabanca ve tü-  
fekler boşaldığı zaman kurşunların tek  
tek doldurulması gerekiyor, tabii bu  
işlem de çok yavaş. Silahları doldurma  
işlemi tam siper bir pozisyonda ger-  
çekleştirmekte fayda var. Eğer açık a-  
razide karşılıklı memmi takası yapıyor-  
sanız en azında çömelip hedef küçült-  
mek ayakta durmaktan daha iyi olu-  
yor. Düşmanlar enayi tipte kovboy ve  
kendine has bir patron içeriyor. Pek  
çok oyundakinin tersine bunlar her at-  
ışıklarını vurabilecek ve sizi görmeden  
yerinizi bilebilecek kadar becerikli de-  
ğiller. Ancak çıkardığınız sesler ve t-  
işikler ilgilenilip çekebiliyor. Geceyansı  
kaleye yaklaşırken el fenerinizi sön-  
dürmekte fayda var. Ayrıca yine orta-  
lıkta dolaşp vurulmayı beklemiyorlar,  
eğer durum aleyhlerine ise kaçıyor  
ve siper alıp uygun bir an kollayabili-  
yorlar. Silahlarının etkisi ile sizinkilerle  
eski, en azından orta zorluk derecesin-  
de, bir de birbirlerini uyandır hareketle  
geçirmek gibi pis bir huyları var. Silah-  
larınıza gelince, alıptatmanız yakın  
mesafede etkili ama özellikle in tipleri  
devirmek için seri ateş tuşuna basıp  
tüm mermileri boşaltmanız gerekebili-  
yor, çiftler orta ve yakın menzilde te-  
rifi çıkıyor, dinamit yakılıp atılabilir  
ya da uzaktan tüfikle patlatılabilir.  
Bıçağı fırlatarak rakibi sessizce devir-  
mek mümkün. Ancak iki silah var ki  
onların yeri apayrı, bir o tarihlerde ilk  
dere kullanıma sunulan Gatling ağır  
makineli tüfeği, ateş gücü korkunç fa-  
kat kullanmadan güvenli bir yere kur-  
mak lazım çünkü sehpasını açıp ateşe  
başladınız mı hareketsiz kalıyorsunuz.  
İkinci ise Western filmlerinin ayrılmaz  
parçası olan Winchester marka  
yan otomatik tüfek, bu silahın menzili  
ve devirme gücü çok iyi, ancak esnek  
kapasitesine ilke fakat çok etkili olan  
nişancı dürbününü bulduğunuz za-  
man atışıyor. Ağ numarası tuşu ki de-  
fa basınca adamımız dürbünü tüfeye  
takıyor ve bir anda uzaklar yakın, can-  
lılar ise ölü oluyor. Normalde rakibini-  
zi herhangi bir yerinden, tabii dinamit

kullanımı hariç, vurmak mümkün an-  
cak geneide şerif doğrudan gövde ya  
da kafaya nişan alıyor, bu dürbünle ise  
çok uzakta duran ve saklanan bir rakip  
üzünde ince işçilik uy-  
gulamak mümkün olu-  
yor. Duvarın arkasında  
saklanıyor da sadece elinde-  
ki silahı mı görebiliyorsunuz,  
eline bir tane sıkın, canı ya-  
nıp ta olduğu yerden çıkın-  
ca bir pul da sırtına yapıştı-  
rın ve cenaze levazımat-  
cısına postalayın. Benim  
en hoşuma gidenler ise  
büyük silahların ateş sesi-  
ni sadece şapkasının ucu bile  
görünse yetiyor, mouse ile  
biraz ince ayar ve tam alın-  
mış ortasında bir delikie ça-  
kallar için anında hazır yemek. Bu  
dürbün efekti öyle gerçekçi hazırlan-  
mış ki insan bazen dalıp nişan alırken  
tek gözünü kısıyor.



Uzun sözün kısası, bu tipteki oyun-  
larda olmayan pek çok şey bu oyunda  
var, çok muhteşem ve gerçekçi grafik-  
leri yokmuş, olmasın ne olur, konu  
var, müzik var, detay var, atmosfer  
var, oynanabilirlik var. Üstelik eğer  
imkanınız varsa, net üzerinde kovboy-  
culuk oynamak, bence uzay koman-  
doculuğu oynamak kadar zevkli olur.  
Evet, tabii ki modaya uygun olarak  
Multiplayer desteğine sahip ve ikinci  
CD bu amaçla kullanılabilecek şekilde  
hazırlanmış. Gidip alın, eski günlerde  
olduğu gibi yine alıptatlar konuşun-  
ca herkes susup dinlesin.

Maddog, Mickille



### LEVEL KARNESİ ACTION

MERTAY COMPUTER CLUB

Tel: (212) 269 12 77

Pentium 60, 16 Mb. RAM, 75 Mb. HDD,  
2x CD-ROM, Windows 95





Çizgi film dünyasına hoşgeldiniz

romanlar, bir zamanlar klüğün vazgeçilmez başlarıydılar. Kitap de- varı yapılır, ortaklıklar kurulur, imandan okunurdu. Televizyo- nun yaşamlara egemen olmasıyla çizgi romanlar yerlerini yavaş yavaş çizgi romanlar bırakarak televizyon- dan uzaklaştılar. Sinema tarihi bo- yunca da çizgi kahramanlar en az 30-40 yıldır var. İlk çizgi film Kelly ile dans etti, Roger Rabbit Antony Hopkins ile birlikte yarı çizgi

# TOONSTRUCK

G A M E  
CONTRO-  
LERS'tan  
ses kartiniza  
çift



Çizgi karakteri FLUX WILDLY oyunun karakteriyle bir pengelisi bükler-  
yorlar.

## Teknik Detaylar ve Kurulum

Minimum gereksinimler: 486/66,  
DOS 5.0 ya da yukarı, 30 MB HDD  
boşluğu, 8 MB Ram, 256 KB SVGA  
ekran kartı, 2x CD-  
ROM sürücü, 8 bit  
ses kartı, Mouse.

Her ne kadar yu-  
kandakilerin yetti-  
ği söyleniyorsa da  
benim tavsiyem  
bir Pentium ve 16  
MB Ram. Çizgi  
film dünyasının ay-  
nıtlarını kaçırmak  
için en az 1  
MB ekran kartı da  
kaçınılmaz gerek-  
sinimlerden. Ekran  
yüklemelemleri bek-  
lemekten sıkılanlar  
içinse yine en az  
bir 8 hızlı CD-ROM  
sürücü şart gibi  
gözüküyor.

Install çok ko-  
lay. Oyun üreticileri özellikle 8 MB  
Ram için DOS altında install yapma-  
nızı tavsiye ediyorlar. DOS için ilk  
CD'yi yerleştirip CD sürücünüze  
görmek ve INSTALL seçeneğini  
basmanız, karşınıza çıkan ekrandan  
ENTER ile INSTALL'ı onayladığınız  
sonra klavye yazıp  
altındaki INSTALL  
seçeneğine EN-  
TER yapmanız  
yeterli. Daha son-  
ra ses kartinizi SE-  
TUP etmeniz ge-  
rek. Bunu otoma-  
tik yapamazsa ses  
kartinizin ayarları-  
nı sizin yapmanız  
gerek. Eğer  
PORT, DMA, IRQ  
değerlerinizi bi-  
limiyorsanız bunla-  
rı CONTROL PA-  
NELLER  
SYSTEM DEVICE  
MANAGER SO-  
UND VIDEO AND

tıkladığınızda  
karşınıza çıkacak ek-  
randa RESOURCES  
kısmından öğrenebi-  
lirsiniz. Bu işi de  
bitirdikten sonra  
sıra geldi ekran kar-  
tına. VESA 2.0 için yazılmış oyun, bu-  
nu desteklemeyen ekran kartları için  
UNIVBE adında, ekran kartinizle doğ-  
rudan ilişki kuran bir yapı ile birlikte  
geliyor. Eğer ekran kartiniz VESA  
2.0'i desteklemiyorsa otomatik ola-  
rak ekran kartinize erişip ayarları ken-  
di yapıyor. Bu ayarlar yapılırken ekrana  
20 saniyelikliğine kapatmanız da  
tavsiyeler arasında. Zaten oyunu INS-  
TALL ederken gerekli açıklamalar da  
beraberinde size yol gösteriyor.  
INSTALL tamamlandıktan sonra  
karşınıza gelen ekrandan PLAY NEW  
GAME ile maceranızı başlayabilirsiniz  
artık.

## Yaratmazsan Kapı Önüne...!

Back to the Future'daki çılgın profe-  
sor Dr. Emmett Brown (DR. BROWN)  
BLANK) bu sefer animatör'lüğe so-  
yunmuş. Çalışma odasında saat 10'a  
dek yetiştirmesi gereken yeni karak-  
terler yaratmak için bir telefon  
konusu. Bu telefonun adı DREW  
hızla patronunun odasına fırlar. Fluffy,  
Fluffy, Bun, Bun Show için istenilen  
tavşan karakteri için yarıya kadar za-  
manı olduğunu, aksi takdirde kapının  
önüne koyacağını söylüyor. Oda-  
ya girer, telefonun önüne oturur, başını  
ma bir türlü istenilen şey üzerine yo-



çizgi dünyasını kurtardı, son olarak  
Micheal Jordan uzaylı çizgi karakter-  
lerle basket oynadı. Son yıllarda da  
büyük küçük herkes bilgisayar oyun-  
larıyla içli dışlı oldu.

Oyun geliştiricileri hemen her ko-  
nuda oyunlar yarattılar. Video teknik-  
lerinin kullanımı, yaratılan oyunlarda  
etkili efektler varolmasını sağla-  
dı. Ama nedense teknolojinin bu ge-  
lişiminin oyunlara yansması bir garip  
oldu. COMMODORE ve SINCLAIR  
zamanlarında bile görünen sevimli  
kahramanlar yerlerini gün geçtikçe  
sert yüzlü, acımasız kahramanlara bı-  
raktılar. Herkes deliler gibi DOOM,  
QUAKE, DUKT NUKEM oynamaya  
başladı. Bunun sonu ne zaman gele-  
cek diye beklerken bunların türevleri,  
türevlerinin türevleri oyunlar piyasa-  
saya sunuldu. Eskilerin şirin karakter-  
lerini özleyenler bile ACTION türü o-  
yundaki hız ve heyecana kapılıp  
rakiplerini parçalamaya başladılar.  
Toonsruck da tam böyle bir oyun.  
Kahramanlarımız DREW BLANK





günlaşamaz, onun istediği artık bu tavşan karakterlerinden vazgeçip kendi yarattığı FLUX WILDLY SHOW'u hayata geçirmekti. Bu düşünceler içinde uykuya dalan DREW, sabaha karşı televizyondan sesi yükselen Fluffy, Fluffy, Bun, Bun Show'la uyanır. "Kahhersin! sabahın 4'ünde bunun ne işi var televizyonda" diyerek uzaktan kumandasına sarılır. Televizyonu kapatmak ister, ama bu onu, hayatının macerasına doğru sürükleyen olayları başlatan harekettir.

## Eski ve Yeni Dostlarla

Kendini Huffy Show'un içinde bulan  
başını yolsa da bu hiçbir işe yaramaz.  
Birden bire üstüne ateş açılır, bu a-

daire yapıp kötülerini dönüştürme yoluna gideceklerdir. Kral Drew'a ancak bu geminin yapımına yardımcı olursa, geri dönmesine yardım edebileceğini söyler. Drew ve sevimli arkadaşı Flux bu iş için gönüllü olmuşlardır. bi-

Kral'ın sarayında  
başlayan macerada  
kontrol size geçiyor.  
Oyun boyunca yanınızdan ayrılm-


nek olamıyorusunuz. Amacınız gemiyi yapabilmek için pek zeki, sayılmayan, serulduğunda adını bile düşünmeyen kraliyet mühendisi kuş kafalı BRICAB RAC'a henüz onun da bulamadığı Hi nesneyi getirmek. Elinizde BRICAB RAC'tan aldığı gizli gemi şeması ile yolculuğunuza başlıyorsunuz. İkon-Ad

Yanture sayılabilecek oyunda 11 nesne bulunmuş, ROCK (Kaya) yerine ZANYDU'daki enteresan oyuncaklar satan WACME'ye

**Cevap verebilirseniz... Kazanacağınız**

Bütün nesneler bu kadar zor elde  
Bu arada sizi arayan üç salak kötüler  
macera yaşamınızı sağlıyor. Esprileri  
sizi WALT DISNEY dünyasında harika  
birkaç saate davet ediyor.

ken şeylerden biri de karakterlerin seslerinin çok ünlü olması. DISNEY'in ALADDIN'inden tutun da DARK KNIGHT TRILOGY'ye kadar her filmde gelip epeyce eğlenmişler. CHRIS REYNOLDS'ün seslendirdiği Aladdin'in görülme değeri

Ciroz 

**LEVEL**  
**KARNESİ**  
**ADVENTURE**

486/66, 8 Mb. RAM, 30 Mb. HDD, 256K SVGA,  
2x CD-ROM, 8 bit ses kartı, Mouse,  
DOS 5.0 ve yukarısı



tarı. " FLUX! ", "DREW! ". İkisi de şaşırmışlardır ama yapacak tek şey vardır. Birbirlerine sarılmak. Tüm bu olanlara çok sevinse de, olanlar doğru FLUX'a anlatır. FLUX, bu işi ancak K. K. 'nin halledebileceğini söyler...





benim için büyük bir oyun. Çünkü SCREAMER2 tam bir RALLISLEVE oyunu. Gerçek olmasa da, RALLISLEVE'nin heyecanını ve adrenalinini sunuyor. Bu pistlerde her yerde var. Çekirdekte var, ormanlarda da bulundukları için hatta şehrin tüm özelliklerini taşıyorlar. Seyirciler var, mekanın yöresel özellikleri var (hayvanlar, doğa koşulları, zemin, vs.), bu pistlerde kullanabileceğiniz arabalar var. Usta rakiplerinizi var, kısaca bir RALLI'nden ne beklenirse SCREAMER2'da da var.

Tek CD'de gelen oyunu INSTALL etmek için WINDOWS 3.11 kullanıcıları DOS'a çıkıp CD-ROM sürücülerine geçtikten sonra INSTALL/ ENTER yaptıklarında INSTALL ekranını karşılarında bulacaklar. WINDOWS 95 kullanıcıları da Bilgisayarımı/ MY COMPUTER'dan CD-ROM sürücülerindeki INSTALL'a tıkladıklarında aynı ekranla karşılaşacaklar. Klasörlerini seçip oyunun kimi dosyalarının sabit diske yüklenmesinden ve ekran ve ses kartı ayarlarını yaptıktan sonra oyuna geçebilecekler.

### Kemerleri Bağlayın

Oyunda dahil olmanız gereken 4 takım var. Bunlardan herhangi birine katıldıktan sonra OPTIONS ROM'a uğruyorsunuz. Burası gerçekten de bir oda. Eğer pistler ve arabalar üzerinde deneyim kazanmak istiyorsanız ARCADE kısmında konsol oyunlarının oynandığı makine sizi bekliyor. İlk

# SCREAMER2

nuz. Toplam dört arabanız var (RADIANCE, HORIZON, NEBULA VE SPARK). Seçtiğiniz arabaların hepsi standart özellikleriyle karşınıza çıkıyor. Eğer arabalarınızın ayarlarıyla oynayıp performansınızı artırmak istiyorsanız zamana karşı yarıştığınız TIME ATTACK masasına gitmeniz

gerekliyor. Ama bu iş için acele etmeyin, daha arabalarınızın standart durumlarını öğrenmeden kurcalamak sinir bozucu sonuçlar doğurabiliyor. ARCADE'de pistlere alışıp birincilikler kazanmaya başladığınızda ilk turnuva için hazırsınız demektir. CHAMPIONSHIP masasında ilk turnuvanıza kaydınızı yaptırabilirsiniz. Turnuvada, ustalaştığınız üç pist dışında karlar ülkesi FINLANDIYA'da var. Daha son-

radan oyunu takip edebilmek oyunun arılarının dan Ustalaştıkça arabalarınızı tanıdıkça, onlara kendi ayarlarınızı yapmaktır. Çok büyük bir hız ve fren hassasiyeti, tipki havası, ön ve arka yonlar oynayabileceğiniz bir 1'den 5'e kadar hassasi-



hip). Her turnuvayı kazandığınızda o turnuvaya ait pistlerde alıştırmaya yapmanız mümkün. Her yeni turnuva yeni bir pist demek olduğundan bir turnuvayı kazandıktan sonra yeni gelen pistte alıştırmaya yapmak, kazanmanıza giden yoldaki anahtarlardan biri. Son turnuvada ekibinize sürpriz bir araba konuk oluyor. Tek başınıza oynamaktan sıkıldıysanız, bir arkadaşınızla aynı klavyede ya da Net bağlantısıyla farklı klavye ile oynayabilirsiniz.

SCREAMER2, mekanların ayrıntıları, kamera açılarının farklılığı, gerçekten dinlenen müziği dinleme olanakları ve sadece oyun ekranı ile oynanmaya değer doğrusu.

Ciroz L



ra ISVIRE ve COLOMBIA gibi yerlerde de yarışıyorsunuz. Bir turnuvayı kazanmadan diğer turnuvaya katılamıyorsunuz. Kazanmak için de toplam

**LEVEL KARNESİ YARIŞ**

Pentium 60 (90 tavsiye), 8 Mb.RAM (Windows 95 için 12 Mb), 2x CD-ROM, DOS, Windows 95

★★★

Daha geniş bilgi için: Raks New Media Tel: (212) 288 69 68 Faks:(212) 274 50 92  
Genel Dağıtıcılar: Raksotek Tel: (212) 886 68 30 Faks: (212) 886 63 80, İstanbul Bölgesi: 3P  
Tel: (212) 212 36 57 Faks: (212) 212 36 63, Ankara Bölgesi: PC Shop Tel: (312) 468 92 85  
Faks: (312) 468 92 86, İzmir Bölgesi: Bilgisay Tel & Faks: (232) 422 30 92



# Bahar Fırsatı

1000 \$

- Intel Pentium 133 CPU
- Intel Vx Board
- 16 Mb. Edo Ram
- Mini Tower Kasa
- 1.44 Floppy Disk Drive
- S3 64 V Plus Empeg Görüntü Kartı
- 1.2 Gb Hard Disk
- Windows 95 Klavye
- 14" NI - LR MPR II Renkli Monitör
- 33.600 "Internal Voice" özellikli Fax- Modem
- 12 X CD Rom Driver
- 16 PNP Ses Kartı
- 70 Watt Kolon
- Masaüstü Mikrofon
- Win 95 İşletim Sistemi

Tüm sistemimiz 1 yıl garantili olup, fiyata KDV dahil değildir.  
Sistemimiz stoklarımızla sınırlıdır.



**BİLGİ İŞLEM SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.**

Gülbahar Mah. Altan Erbulak Sokak No: 1 Mecidiyeköy 80300 İstanbul  
Tel: (212) 212 06 61 (Pbx) Faks: (212) 212 06 60

**PC ONE SHOP**

Bağdat Cad. 378/2 Şaşkınbakkal - İstanbul Tel: (216) 363 15 59 - 363 07 65





# THE NEW YORK TIMES

geliyor. Demodan sonraki ana ekrana  
da katılmaya gelen saçenelerle  
Campaign Campaign'ın enayolu. İlk  
Battles la stın saçuğunuz şaruarda sa  
çada yavaş ve Basic Training'le  
anışınla yapacak. Enayabılırsın.  
Oyuna ilk kez başlayanlar, mutlaka a  
nırlı maddaki önce Basic Training'le  
oynayın.

nenin büyüklüğüne göre belli bir süre  
kırılır kalır. Onun yukarılarında ise Re  
sime göre zıtların, bu madenle  
birlikte olan ve ana ma  
denin bulunduğu kaba olduğu he  
r bir maddenin bu madenden her  
sığınan maddeden her biri, ken  
dini tanıyanlardır ve o maden  
denin içinde olan maddenin bile  
bir seyyahıdır.

## Uzaylı Real-Time Strategy

Oyunu çalıştırma  
karşınıza çok  
olmayan bir

Mı lanjda bahsettiğin  
 ne çok önemli bir özellik  
 sini hem de...  
 özellikler...  
 yüksek...  
 lige nasıl zarar vereceğin?

## Mother Ship'e Dikkat

Oyuna başladığınızda bir kaç gemi  
bir kaç bina, koruyucuları ve bir tane  
de "Mother Ship"iniz var. İşte anahtar  
kelime bu Mother Ship. Ona çok dik-  
kat edin. Bu gemi sizin her sevinizdi.



Unutmayın ki bütün Resource'ları bu  
gemi toplar bütün binaları bu gemi  
yapar bütün teknolojileri bu gemi bi-  
lir ve asla bir kimseni üretemezsiniz.  
Sindri Mother Ship'inizi veya diğer bir  
geminizi her hangi bir üniversitenin  
Academy Programming Battle



bileceği için anlatıyorum. M.S. inizi en kenara getirip, karşı tarafa bir tane en küçük binanızdan yapın. Sonra Swisscom'u zı kullanarak bu binayla yer değiştirin.

Önce ekranın en kenarında bir yerde yeşil bir çizgi bulmanız lazım. Buradan ise sadece ama sadece M.S. iniizi kullanarak Hyperspace yapabilirsiniz, yani Sector dolayısıyla bölümü değiştirebilirsiniz.

Oyunun save sistemi de çok ilginç. Öyle istediğiniz zaman save edebilirsiniz. Bunun için mutlaka Hyperspace yapmanız gerekiyor. Ancak o zaman kendiliğinden save ediliyor.

Unutmayın ki M.S. mızı kaybeder  
seniz, oyunu da kaybedersiniz.

**Battles:** Burada istediğiniz iki seçeneğe tıklayarak istediğiniz haritayı seçebilirsiniz. Haritayı seçtikten sonra haritaya tıklayarak istediğiniz sayıya ulaşabilirsiniz.



paigın gibi bir şey.

## Son Durak

**Star Command**  
Real Time strateji isini uzaya sokmuş ve birer birer Shoot-em-uplaştırmış bir oyun. Renk olarak grafikleri 640 \* 480'de TVCA olarak yayınlanıyor. Sesler tene değil duyulabiliyor. Ama son derece piyasada bulunan para için alınacak Star Command'ın da çok başarılı olduğunu söyleyebiliriz.



## LEVEL KARNESİ STRATEJİ

## MERTAY COMPUTER CLUB

**Tel: (212) 269 12 77**

486/66, 8 Mb. RAM, 50 Mb. HDD,  
2x CD-ROM. MS DOS 5.0





# LEVEL

## ABONELİĞİ

### KAZANDIRIYOR

- Level'a abone olan herkes bir Strateji Özel CD'si almaya hak kazanacak. Strateji Özel CD'sinde en popüler Strateji oyunlarının oynanabilir demoları ve HTML formatında oyun tanıtımları bulunuyor.
- Level aboneleri aynı zamanda Chip dergisinin yan kuruluşu olan CHIP CLUB üyesi olacaklar ve her ayın 15'inde ellerine ulaşacak olan ChipClub bültenindeki ürünleri %20'ye varan indirimlerle alabilecekler.
- Level aboneleri 1 yıl boyunca fiyat artışlarından etkilenmeyecekler ve Level'ı bayilerde bulamama sorunu ile karşılaşmayacaklar.



## LEVEL ABONE FORMU

### ABONELİK ÜCRETLERİ (Abonelik başlangıcı Haziran 97)

	Peşinat	2. taksit (15.07.1997)	3. taksit (15.08.1997)
<input type="checkbox"/> 12 ay/peşin 5.500.000.- TL	<input type="checkbox"/> 12 ay/3 taksit 2.300.000.- TL	2.300.000.- TL	2.300.000.- TL
<input type="checkbox"/> 12 ay/peşin-öğrenci 5.250.000.- TL	<input type="checkbox"/> 12 ay/3 taksit 2.250.000.- TL	2.250.000.- TL	2.250.000.- TL
<input type="checkbox"/> CHIP CLUB üye indirimi 4.900.000.- TL	<input type="checkbox"/> 12 ay/3 taksit 1.900.000.- TL	1.900.000.- TL	1.900.000.- TL

CHIP CLUB üye numarası:

### ÖDEME ŞEKLİ

- ☐ Banka havalesi  
☐ Kredi kartı (Sadece peşin ödemeler için geçerlidir)  
☐ Posta çeki

### TESLİM ADRESİ

Ad-Soyad

Firma İsmi

Adres

Posta Kodu  İl

Telefon Ev

İş

İmza

### KREDİ KARTI ÖDEMELERİNİZ İÇİN AŞAĞIDAKİ BÖLÜMÜ DOLDURUNUZ.

☐ VISA ☐ Master / Eurocard

..... TL Kredi kartı hesabımdan tahsil ediniz.

Kart No.

Son kullanma tarihi

İmza

Vogel Yayıncılık Ltd. Şti. - İstanbul  
Osmanlı Bankası Levent Şb. Hesap No: 337 655-353  
Yapı Kredi Bankası Otosanayi Şb. Hesap No: 1-002808-4  
Toprakbank Levent Şb. 234328  
Posta Çeki: 105 30 42

Posta Adresi: Peker Sokak, 26 Kat: 3 Levent 80620 İstanbul  
Telefon : (212) 283 4244 (Pbx.) Faks : (212) 281 3908

### FATURA BİLGİLERİ

Vergi  
Dairesi

Vergi  
No



# Walt Disney bilgisayar oyunları esas şimdi Türkiye'de!



Dünyada yirmiden fazla ülkede  
satış rekorları kıran, hem  
eğlendirici, hem eğitici Walt Disney  
bilgisayar oyunları artık  
Türkiye'de. İmaj Interactive'e  
siparişlerinizi verin. Walt Disney  
bilgisayar oyunlarını güvenle satın.

Lütfen bizi arayın,  
siz de Walt Disney  
ailesine katılın!

## İŞTE İLK 14 OYUN:

THE LION KING ANIMATED STORYBOOK  
TOY STORY ANIMATED STORYBOOK  
POCAHONTAS ANIMATED STORYBOOK  
ALADDIN ACTIVITY CENTER  
LION KING ACTIVITY CENTER  
TIMON & PUMBA GAME BREAK  
HUNCKBACK GAMEBREAK FINISHED

TOY STORY VIDEO GAME ACTION FOR PC  
DONALD COLD SHADOW  
LION KING PRINT STUDIO  
MICKEY & CREW PRINT STUDIO  
LION KING SCREEN SCENES  
MICKEY & CREW SCREEN SCENES  
TOY STORY SCREEN SCENES

DISNEY INTERACTIVE  
TÜRKİYE GENEL DİSTRİBÜTÖRÜ

**imaj**  
INTERACTIVE

Büyükdere Caddesi 57/3 Maslak-İstanbul  
Tel: (0-212) 286 15 20 (5 hat)

İmaj Interactive, PC CD-ROM oyunları üreticisi  
Walt Disney'in Türkiye'de tek ve yasal dağıtıcısıdır.





Bedeli var, minimum işlemci hızı ancak tam performansa ulaşabilmek için bir P-166 tavsiye ediliyor. Çerçevesi en az 16 Mb Ram ve sana bellek için 30 Mb kadar boş hard disk alanı, kurulum içinse en az 10 Mb hard disk alanı gerekli. Ne var ki bu oyun P-100 işlemcili bir 4 Mb Ram takılı ve 50 Mb boş disk alanı bir makinede test ettiğimizde yüksek detay bile oldukça

ne kadar...  
yavaş esnasında...  
müzik...  
kapat...

# NEED FOR SPEED

gi bir oyunu yapmak fikri Electronic Arts şirketinin parlak ve son derece yerinde kararlarından biriydi. Ancak firmaıyla yetinmedi ve Need For Speed şimdi piyasada kullanılan araçlar ne kadar sıradışı da olsa, yine de yolda görebileceğiniz senü üretim otomobillerdi, fakat bu ikinci oyundaki...  
mek biraz zor. Bu oyundaki araçların bazıları sipariş üzerine yılda birkaç adet üretilen ve teknolojik mucize sayılabilecek araçlar, bazıları ise gelecek nesil araçlarında kullanılabilecek tasarımların test etmiş deneysel prototipler. Yani her tarafınızdan yüzbinlik dolar değerleri çıkarsa bile bu araçları ancak rüyanızda ya da bir bilgisayarı

na...  
nisi...  
açık...  
kıt...

## Ne Lazım...

Need For Speed 2 sadece Windows 95 altında çalışmak üzere hazırlanmış bir yazılım ve DirectX 3.0 desteği gerektiriyor. Oldukça gelişmiş bir ana

hızla görüntülenebiliyor. Tabii ki ok

ve...  
ses ayarlarıyla oynayarak tatmin edici bir performans elde etmek mümkün geliyor. Oyun CD üzerinde gelenlerden ve otomobillerle ilgili çok video görüntü ve fotoğraf içerdiğinden en az 4x hızlı bir CD sürücüye ihtiyacınız var. Oyun performansını artırmanın en iyi yolu ise oyun esnasında CD üzerindeki dosyaların büyük bir kısmının hard diske aktarılması. Ayrıca Windows 95'in Virtual Memory ihtiyacının karşılanması, eğer hard diskiniz yeterince hızlı ise büyük bir faydasını göreceksiniz.

## Baylar, Motorlarınızı Çalıştırın...

Şimdi egzotik süper spor otomobillerle meraklı olanların iştahını kabartmak ve yutkunmalarını sağlamak amacıyla Hile kullanan araçların isimlerini bir kez analiz, bu isimleri ve ne ifade ettiklerini bilenler zaten hemen en yakın bilgisayarı









# INDEPENDENCE DAY

## Me Sonunda Geldiler...

...gibiydiler, galaksiyi dolaşan gezegenlere saldırıp onları kuruttuktan sonra devam ediyorlardı. Ve şimdi dünyaya geldiler. Sadece yirmidört saat önce dev boyutlardaki şehir yokedici uzay gemilerinden oluşan filo- laryla bütün dünyanın en önemli şehirlerinde stratejik noktaları tutmuşlardı. Dünya üzerindeki insanlar birleş-

95 altından Autoplay özelliği ile kolayca kurulabiliyor. Sadece bit diskte istediği boş alan ise 35 Mb. Tek CD halinde gelen Independence Day oyunu, filminden birçok görüntü



medikleri takdirde yokolacaklarını anlamışlardır ve zaman ilerliyordu.

Bu filmi seyretmeyeniniz ya da en azından konusunu bir arkadaşından duymayanınız yoktur (Bu arada sadık arkadaşınız ben oluyorum ve siz konuyu benden duyuyorsunuz). İlk defa duyuyorsanız (konuya giriş tekrar olukuyun :-)) bu bile oyunu oynamanız için bir sebep olabilir. Oyun Windows

bir bölümü yer almaktadır. Oyunu test ettiğimiz bilgisayar Pentium 133, 32 Mb. Ram ve 2 Mb. Ekran kartına sahiptir. Çözünürlükte

fazlasına ihtiyaç duymuyor. Oyun başlamadan önce çözünürlüğü (bu kadar belirgin bir fazla 640\*480 çözünürlükte çalışabiliyor), grafik detayını ve ses kalitesini ayarlayabiliyorsunuz.



ile süslenmiş. Ana menüde iken bile filmin temasını anlayabileceğiniz, klasik şehir patlama efektlerinden oluşan, sizi gaza getirecek ve oyununa ısındırarak

nuz. Eğer 3-D bir grafik kartınız varsa oyun bunu da destekliyor.

### Geldikleri Gibi Giderler

Sonunda uzaylıları geri püskürtmek için önemli adımlardan birini atmıştık. Ana geminin merkezi bilgisayarına saldırarak yokedicileri kullananları zayıflattık. Bir video aktarıldı. (Görevin



akımlara sebep oldu. Eğer daha yavaş bir sisteme sahip iseniz demektir ki bu doğrultuda yamalıydınız. Çünkü oyun yüksek çözünürlükte daha iyi ses efektleriyle oynamak için Pentium 133 tabanlı bir bilgisayardan da-

teknolojisini yakalayıp, virüsünü bile yazmış bir insan evlatlarıdır biz! Ve şimdi bu görevi tamamlama sırası geldi. Siz ve kanat adamınız Steve Hiller üstün savaşçı pilotlar olarak kalan yaralı savunmasını asıp zaman bitmeden bir şehir yokedicisi yokedicisi olmak zorundasınız. Oyunda bize görevdeki araçlar ve görevimiz hakkında detaylı bilgi her bölüm öncesi veriliyor. Her bölüm için ana görevimiz şehir başkent üzerinde üstün şehir yokedicilerini size verilen belirli süre içinde altırmak. Başka bir deyişle, sonuculan





her bir bölümden sonra daha güçlü bir ete terfi ediyorsunuz. Örneğin Mos-  
cova görevinden sonra bir sonraki gö-  
revde gerekli olacak Sovyet Mig-31'i  
anma şansına ulaşıyorsunuz.

Öyle ki bu şekilde oynadığınızda da birçok simülasyondan güzel bir görünümlü sergiliyor. Tabii ki hataları da yok değil. Mesela uçak ile dalışa geçip yerden bakıldığında veya büyük gemilere çıktığınızda sanki jet değil de jet hızıyla giden bir basketbol topuyunmuş gibi sekiyorsunuz. Bizce bu, oyunu biraz

kılıyor. Baş görevlerde şehir, yokedici nin altındaki Warpgate'ler ile Cape Canaveral'de, Nakhoda Sub-Bas veya Antartik'deki üç Bonus görevden birine uçuşa seçeneğiniz de mevcut.

**POWER-UP:** Uçağınızdaki uyak ya da büyük haritaları tamin eder.

**TIME EXPLORERS:** Bu sitede yayınlanan yaratık uzay gemisi, koca denizi niye kontrol dışı kalır

**ELECTRO\_MAGNETIC PULSE (EMP):**  
Bu silahla kurulan yaratıcı uzay gemisi  
nin bütün güç sistemleri birkaç saniye  
etkisiz kalır.

Hiçbir zaman bir film adına yola...



Çocukların kaşarıya taşması gibi garamlı olmaları natta hüğüme kadar yapıları ile çok benzer. Oyun ise hüğüme göre değişir. Bu oyun önce çocuk biraz fazla hareket eder, kadar çıkan bu türde oyunlardan daha güzel olduğu söylenir. Eğitici olarak çocukları iledeki simülasyonları görmek istiyoruz bu türde bir oyunu PC ta olan bir bilgisayarda görmek Arcade hayranlarını sevindirecektir. Eğer zamanında bu oyunları oynamış olabilirsiniz varsa veya sadece dünyayı kurup ayaküstü bir karaman oyununu istiyorsanız bu oyunu seveceksiniz de mektir. Arcade ve simülasyon severler için tavsiye edilebilecek bir oyun. Unutmayın ki dünyayı kurmak sizin elinizde.

**Murat Karşıoğlu** 



**LEVEL**  
**KARNESİ**  
ARCADE SİMULASYON

## KARTEL BİLGİ İŞLEM

**Tel: (212) 212 06 61**

Pentium 100, 16 Mb. RAM, 2x CD-ROM, Ses kartı.  
Windows 95







for Big Over the Mountains

1910-1911

1912-1913

1914-1915

1916-1917

1918-1919

1920-1921

1922-1923

1924-1925

1926-1927

1928-1929

1930-1931

1932-1933

1934-1935

1936-1937

1938-1939

1940-1941

1942-1943

1944-1945

1946-1947

1948-1949

1950-1951

1952-1953

1954-1955

1956-1957

1958-1959

1960-1961

1962-1963

1964-1965

1966-1967

1968-1969

1970-1971

1972-1973

1974-1975

1976-1977

1978-1979

1980-1981

1982-1983

1984-1985

1986-1987

1988-1989

1990-1991

1992-1993

1994-1995

1996-1997

1998-1999

2000-2001

2002-2003

2004-2005

2006-2007

2008-2009

2010-2011

2012-2013

2014-2015

2016-2017

2018-2019

2020-2021

2022-2023

2024-2025

2026-2027

2028-2029

2030-2031

2032-2033

2034-2035

2036-2037

2038-2039

2040-2041

2042-2043

2044-2045

2046-2047

2048-2049

2050-2051

2052-2053

2054-2055

2056-2057

2058-2059

2060-2061

2062-2063

2064-2065

2066-2067

2068-2069

2070-2071

2072-2073

2074-2075

2076-2077

2078-2079

2080-2081

2082-2083

2084-2085

2086-2087

2088-2089

2090-2091

2092-2093

2094-2095

2096-2097

2098-2099

2100-2101

2102-2103

2104-2105

2106-2107

2108-2109

2110-2111

2112-2113

2114-2115

2116-2117

2118-2119

2120-2121

2122-2123

2124-2125

2126-2127

2128-2129

2130-2131

2132-2133

2134-2135

2136-2137

2138-2139

2140-2141

2142-2143

2144-2145

2146-2147

2148-2149

2150-2151

2152-2153

2154-2155

2156-2157

2158-2159

2160-2161

2162-2163

2164-2165

2166-2167

2168-2169

2170-2171

2172-2173

2174-2175

2176-2177

2178-2179

2180-2181

2182-2183

2184-2185

2186-2187

2188-2189

2190-2191

2192-2193

2194-2195

2196-2197

2198-2199

2200-2201

2202-2203

2204-2205

2206-2207

2208-2209

2210-2211

2212-2213

2214-2215

2216-2217

2218-2219

2220-2221

2222-2223

2224-2225

2226-2227

2228-2229

2230-2231

2232-2233

2234-2235

2236-2237

2238-2239

2240-2241

2242-2243

2244-2245

2246-2247

2248-2249

2250-2251

2252-2253

2254-2255

2256-2257

2258-2259

2260-2261

2262-2263

2264-2265

2266-2267

2268-2269

2270-2271

2272-2273

2274-2275

2276-2277

2278-2279

2280-2281

2282-2283

2284-2285

2286-2287

2288-2289

2290-2291

2292-2293

2294-2295

2296-2297

2298-2299

2300-2301

2302-2303

2304-2305

2306-2307

2308-2309

2310-2311

2312-2313

2314-2315

2316-2317

2318-2319

2320-2321

2322-2323

2324-2325

2326-2327

2328-2329

2330-2331

2332-2333

2334-2335

2336-2337

2338-2339

2340-2341

2342-2343

2344-2345

2346-2347

2348-2349

2350-2351

2352-2353

2354-2355

2356-2357

2358-2359

2360-2361

2362-2363

2364-2365

2366-2367

2368-2369

2370-2371

2372-2373

2374-2375

2376-2377

2378-2379

2380-2381

2382-2383

2384-2385

2386-2387

2388-2389

2390-2391

2392-2393

2394-2395

2396-2397

2398-2399

2400-2401

2402-2403

2404-2405

2406-2407

2408-2409

2410-2411

2412-2413

2414-2415

2416-2417

2418-2419

2420-2421

2422-2423

2424-2425

2426-2427

2428-2429

2430-2431

2432-2433

2434-2435

2436-2437

2438-2439

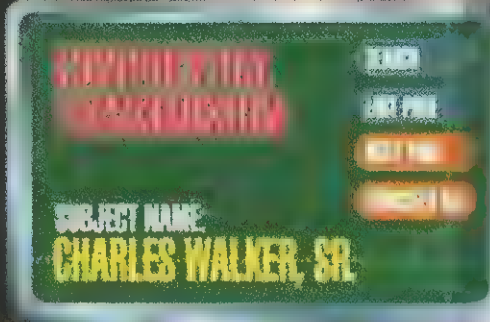
2440-2441

2442-2443

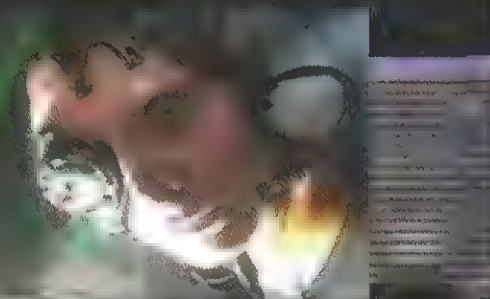
2444-244

[illegible]

THE UNIVERSITY OF CHICAGO  
CHICAGO, ILLINOIS 60637  
U.S.A.



### BORG COLLECTIVE VOCAL IDENTIFICATION PLAYBACK



Ensign, bir akademiden arkadaşları olan Ensign Targus, kaptan Andropov, danışman Biraka da bulunuyor. Bir de tabi başdüşmanı-  
mız olan Borg'lardan etrafta oldukça fazla miktarda bulunmakta. Oyun içinde kullanılan arabirim ise çok basit. Film esnasında seçim yapmanız gereken yerde çıkan müzik değişiyor.



# STAR TREK BORG



RESUME

▶ NEXT

The first of your Code Commands is this:  
The primitive organic mind maintains a  
simple, linear existence, but the BORG  
know that to go forward, you must  
sometimes move back.

...yapma korkusuna kapılmanız çok  
yavaş çünkü yaptığınız yanlış sonu-  
cunda oyun sona eriyor ve yanlış  
olmadaki bir önceki sahneye dönü-  
yor. Zaten çoğu yerde yanlış yap-  
madan doğruyu bulmak imkansız bir  
şeydir. Hayatta olduğu gibi. Hem  
yanlış ne hatada ekrana gelen de-  
ğişik filmlerde oldukça iyi espriye-  
ri. Sırf bunun görmek için bile yan-  
lış yapmaya değer.

Oyunda kısaca yapmanız gereken  
...yı öncesine gidip babanızın ve  
...nın gemide bulunan mürettebatın  
...ları tarafından yakadılması  
...geliyor tarihi değeri çok. Bunun  
...tanı oyun boyunca her 20  
...da seçim yapmanız yeterli oluyor  
...Interactive Movie... bir  
...ve...

Oyunun son bölümüne kadar gide-  
...den sonra da Watch the Movie  
...gile açtığınız takdirde... baştan  
...kadar kesintisiz seyretme şans-  
...ı da sahip oluyorsunuz. Oyun inte-  
...Interactive Movie seviyesinde ve özelli-  
...Star Trek hayranlarının kaçırma-  
... gereken bir oyun. Bu nedenle  
...hayanlar için ise kısaca  
...Borgları...

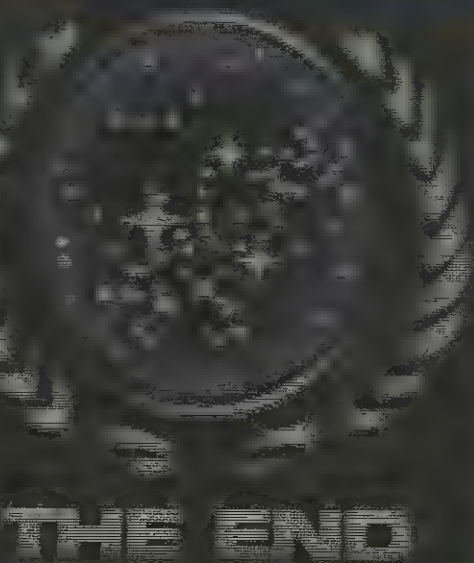


**LEVEL  
KARNESİ**  
INTERACTIVE MOVIE

MERTAY COMPUTER CLUB  
Tel: (212) 269 12 77  
486/66, 8 Mb. RAM, 25 Mb. HDD, Ses kartı,  
2x CD-ROM, Windows 95



...corder adlı araç vasıta-  
...sıyla o anda ekranda  
...yer alan herhangi bir  
...şey hakkında bilgi edi-  
...nebiliyorsunuz. Bu  
...dan çıkmak için tırar  
...sag tuşunu kullanmanız  
...gerekiyor. Ayrıca  
...bir anda...  
...yunu kaydedebilirsiniz  
...nuz. Ayrıca belirtmek  
...gerekir ki oyunda yan-



THE END

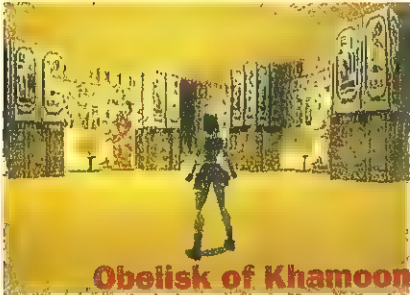


# TOMB RAIDER

## Tam Çözüm - Son Bölüm

**H**erkese merhaba! Bu zorlu oyunda size yardım etmeye devam ediyoruz. Dikkat etmeniz gereken nokta "s.n." yazan yerlerde save etmeniz.

### EGYPT 2.Obelisk of Khamoon



Evet, bir önceki bölümün bittiği yerden devam ediyoruz. Önünüzdeki yolu bir yokuşa gelene kadar takip edin ve sonra da bu yokuştan sola doğru devam edip büyük odaya gelin. Burada 4 tane sütun göreceksi-

niz, bunlardan sadece sağdaki ve soldaki önemli. Sağdakinin arkasında sizi bir panter ve küçük bir medipack bekliyor. Soldakinin arkasından ise suya giriyorsunuz. Dümdüz ilerleyin ve timsaha yem olmamak için olabildiğince hızlı bir şekilde sudan çıkın (s.n.). Yukarıdan timsahı vurduktan sonra suyun içindeki köşelerden birindeki anahtarı bulun. Daha sonra 4 sütunlu odaya geri dönüp dışındaki kilidi anahtarla açın. Böylece dışındaki girişe ulaşacaksınız (s.n.). Burada mummya yakalanmamak için dikkatli olun ve dümdüz



bir sonraki odaya koşun. Kolu çektiikten sonra yola devam edin ve obelisklere ulaşın. Soldaki köprüye koşup "Eye of the Horus"u kaldırın ve buradan suya atlayın. Alttan Magnum ve Shotgun kurşunları topladıktan sonra önünüzdeki girişten odayı terk edin. Rampadan kayıp yukarıdan 2 panteri öldürün. Basmaklardan çıkın ve duvardaki bloklardan en

üste ulaşın (s.n.). Buradaki mummyayı hallettikten sonra halının sol ucundaki şalteri aşağı indirin. Böylece obelisklere bir tane köprü açılacak. Otluktan sola dönün ve aşağı inin. Tekrar yukarı tırmanın, basamaklardan çıkın ve yerdeki deliğe kendinizi bırakın. Hızla sağa koşup duvardan yukarı çıkın. Yukarıda panteri vurduktan sonra kolu aşağı çekin. Aşağı sıçrayın ve Magnum mermilerini toplayın. Daha sonra merdivenden yukarı çıkın (s.n.). Buradan açıklık boyunca gidin ve sola saparak parmaklıklara doğru sıçrayın. Obeliske gidin ve "ankh"ı alın. Geri sıçrayarak büyük bir medipack alın. Kolu çekin, açıklıktan geri dönün, basamakları çıkın ve sağdaki aralığa atlayın. Sağa doğru sallanıp aşağı düşün. Köşeye gidin ve bir kere daha düşün. Daha sonra ilerleyin ve şalteri çekin. Geri koşup basamakları çıkın, soldaki duvardan kendinizi yukarı çekin. Mummyayı öldürdükten sonra





soldaki duvarda şalteri kullanın (s.n.). Kapıdan içeri ve merdivenden yukarı gidin.



**1. Secret:** 3 sütunun yanından çıkıntıya gidin ve buradan obeliskin tepesine sıçrayın.

**2. Secret:** Sola dönün ve aşağı bakın. Duvarın yanında üzerine sıçramak zorunda olduğunuz gümüş bir gonk göreceksiniz. Sağa dönüp aşağı sallanın, kapı boyunca sola gidin, soldaki halılardan yukarı çıkın ve duvardaki bloklar boyunca da aşağı inin.

**3. Secret:** Platformu tırmanın ve sola, girişe doğru gidin. Dümdüz ilerleyip platformdan tekrar aşağı atlayın. Yol boyunca ilerleyip, sağa dönerek aşağı düşün. Sağa doğru inin, düşün, sola dönün ve sağa doğru bloklar boyunca sallanın. Düşüp dönün ve yukarı sıçrayın (s.n.). Kapıdan geçtikten sonra şalteri değiştirin. Tekrar dışarı çıkarak sağdaki çıkıntıya doğru sıçrayın. Buradan Anubus'un mührünü alın. Su altındaki kapı şimdilik açık. Bütün nesneleri topladıktan sonra uzun bir dalış için kocaman bir nefes alın. Obelisklerin altındaki deliklerden dalın. Az önce topladıklarınızı burada bırakın (boğulmak istemiyorsanız tabii...). Sonra sudan çıkıp mumyayı öldürün. Duvardan yukarı doğru tırmanın ve açıklıktan aşağı sıçrayın. Şimdi "City of Khamoon" bölümüne geri geldiniz. Sola doğru koşarak, palmiyenin yakınındaki bloğa gelin. Topladığınız objeleri gerekli şekilde kullanarak kapıdan bir sonraki bölüme doğru koşun...



### 3. Sanctuary of the Scion

Bölümün hemen başında 3 mum-

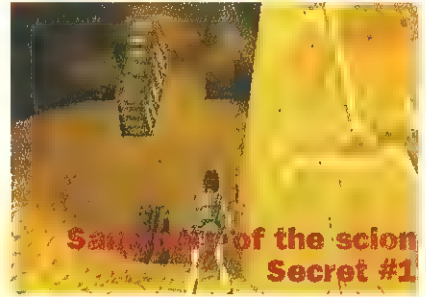
yayla karşı karşıyasınız. Merdivenden yukarı çıkıp Sphinx'in sırtına ulaşana kadar kayalara tırmanın. Kafanın yanından geçerek aşağıdaki mumyalara ateş edin. Aşağı sıçrayıp Sphinx'in sol tarafında koşun. Küçük bloğa çıktıktan sonra bir sonrakine atlayın. Buradan bir çıkıntıya ulaşacaksınız. Sola doğru sütunun üzerine sıçramanız gerek. Daha sonra yukarıdaki bloğa çıkın (s.n.). Dümdüz arkaya koşarak, tuzağı da geçtikten sonra, şaltere doğru sıçrayın. Buradaki çıkıntıya sıçrayın. Medi-pack'i alın ve aşağıdaki kumluğa doğru kayın. Sphinx'e doğru koşup sağ bacağının önünde durun. Ortadaki kayalıklardan yukarı tırmanın. Bir plato üzerindeki aralığa gelince sallanın ve sonra da yukarı çıkmaya devam edin. Böylece duvarın yanındaki şaltere ulaşacaksınız. Burada dikkatli olun, bir tane daha şeytan var. Soldaki köşeden başka bir alana çıkacaksınız. Burada da bir tane obje var. Üç plato boyunca sıçrayın daha sonra da asılarak düşün. Platonun üzerinden duvar boyunca koşun (s.n.). Kapıdan içeri girin ve ortadaki bloğu sağdan sola odanın içine doğru itin.



Üstüne çıktıktan sonra silahlarınızı çekin, çünkü burada sizi bir Centaur (yarı at, yarı insan bir yaratık!) bekliyor. Altının üzerindeki "ankh"ı alın ve odayı terk edin. Sağa doğru Sphinx'in sırtına tırmanın; dikkat burada da bir tane mumya var. Sphinx'in sağından aşağı kayarak kapının önüne gelin. Buradan geçtikten sonra aşağı kayın ve suya düşmemek için action tuşuna basılı tutun. Önce sola gidin, sonra da yukarı tırmanın. Çıkabildiğiniz kadar çıktıktan sonra suya doğru kayın ve buradan da anahtarı alın. Geri dönerek bir kere daha kayın. Burada sıçrama ve action tuşlarına basılı tutarak sabit kalmanızı sağlayın. Anahtarı kullanın ve Centaur'u öldürün. Altının üzerinden ikinci Ankh'ı alarak Sphinx'e geri dönün. Sağ bacağından sırtına tırmanın, Kafasının arkasındaki bloğa sıçrayarak ilk Ankh'ı yerleştirin. Son-

ra da ön tarafa giderek çıkıntıya sıçrayın ve ikinci Ankh'ı yerine yerleştirin.

**1. Secret:** İlk Ankh'a geri dönün ve sola dönerek dikkatlice kenara kadar koşun. Sonra en sağa koşun ve aşağı bakın. Havada duran bir silah göreceksiniz. Burada büyük bir atlayış yapmanız gerekiyor. Böylece görünmez bir platforma geleceksiniz. Dikkat, burada iki tane uçan şeytan var. Yavaş yavaş çıkıntıya doğru ilerleyin ve üzerinden sıçrayın. Yere doğru tırmanın ve açtığımız kapıdan geçin. Ayaklar arasından sağdaki heykele doğru aşağı dalın. Sütunların yanından yukarı çıkın ve yol boyunca devam edin. Buradaki şeytanı hallettikten sonra mağaradaki heykeli yanından suya atlayın. Sağdaki heykeli yanından kolu çekin ve açılan kapıdan geçin. Parmaklıklara kadar koşarak buradaki böcek şeklindeki mührü alın ve üç tane zorlu düşmana karşı savaşın. Az önce aldığınız mührü parmaklıklarda kullanarak aşağı kayın. Daha sonra yukarı tırmanın ve diğer taraftan aşağı sıçrayın. Burada son olarak Larson'la savaşın ve sağa giderek merdivenlerden çıkın. Scion almanız ise size Atlantis'e gidiş bileti kazandıracaktır...

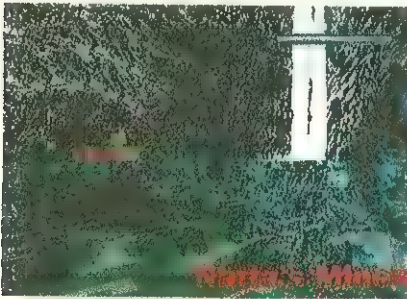


### THE LOST CITY 1.Natla's Mines

Bu bölüme silahsız başlıyorsunuz. Sağda bir şelale görene kadar yüzün ve altından dalarak ikinci kavşağa kadar ilerleyin. Şalteri indirdikten sonra geri koşup suya atlayın. Motorun yanından yukarı çıktıktan sonra sağdaki tüneli büyük bir odaya gelene kadar izleyin. Duvarın yanındaki sandığı çekerek kendinize bir yol açın; bu a-

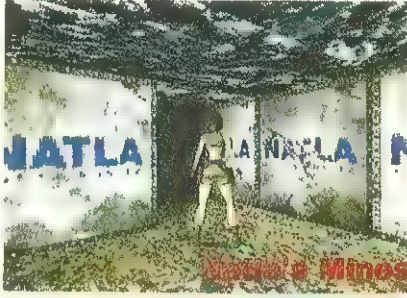


çıkılıktan da şalteri bulup aşağı indirin. Sonra geri dönerek tekrar şelalenin altından yol boyunca ilerleyin ve kayalıklara tırmanın. Uçurumun üzerinden atlayarak aşağı doğru inin. İçinde depo bulunan bir odaya geleceksiniz, bir sonraki odaya giderek öndeki sandığı lastiğin yönünde iki kez çekin. Sonra da buradan sandığa, oradan da deponun çatısına sıçrayın. Arkadaki köşeye giderek çatıya çatıdan aşağı düşün. Sağ duvarda bir kol görene kadar yol boyunca ilerleyin. Şalteri indirince bot zincirinden kurtulacak. Yola devam edin, aşağı kayın ve yerdeki delik boyunca kendinizi sallandırın. Rayı ilk engele kadar takip edin. Burada soldan sağa bir kaya yuvarlanıyor. Tahta kapıya geri dönün. Şimdi, hızla bariyerlerin üzerine sıçrayın, sonra da sağdaki duvardan yukarı ve soldaki açıklıktan içeri girin. Bütün bunları kırmızı topun yolu kapatmasından önce yapmanız gerek (ipucu: Lara'nın en arkadaki bariyere son atlayışında sağdaki duvara ulaşabilirsiniz, böylece biraz zaman kazanırsınız.). Burada ilk sigortayı buluyorsunuz (s.n.). Dikkat! Bir sonraki dönemde üzerinize iki kaya geliyor. Yerdeki delikten aşağı atlayın ve botlu büyük salona geri dönün. Suya atlayarak botun üzerine çıkın. Buradan da karşıdaki üç sandığa doğru atlayın. Arkadaki odada zarar görmüş sandığı duvardan çekin ve soldaki boşluğa itin. Bir sonraki sandığı iki kere kendinize, bir kere de sağa doğru itin. Açılan geçitten geçerek şalteri aşağı indirin. Böylece delici vagon yerinden çıkacak. Büyük salona geri dönerek yağ fıçılı kıyıya yüzün. Sağdaki yola gidin, az önce açtığınız tünelden ilerleyin ve Natla



sandığını itin.

Üstteki odaya ulaşmak için sandığın üstüne çıkın. Burada şalteri indirdikten sonra aşağı inin. Düz ilerek büyük bir odaya geri dönün. Yerde ikinci sigortanın durduğunu göreceksiniz. Şimdi büyük salona



geri dönerek şelalenin altından alet deposunun bulunduğu odaya gidin. Rayla lastikler arasındaki yoldan bir çatala gelene kadar koşun. Soldaki yolu takip edin ve şalteri indirin. Böylece band harekete geçecek. Çatala geri dönerek banttan düşmüş üçüncü sigortayı alın. Deponun bulunduğu odaya giderek sağ taraftaki merdivenlerden odaya girin. Burada, bulduğunuz sigortaları birleştirin. Böylece kabin yere doğru inecek ve içinden de iki tane silah çıkacak. Kabinin çatısına tırmanarak kayalıklardan tünele atlayın.

**1. Secret:** Bir kaç adım sonra sağ üst taraftaki kayalıklarda bir açıklık göreceksiniz. Yukarı tırmanın ve kendiliğinden açılan parmaklıklardan geçin. Devam edin ve sonra geri dönüp action tuşuna basarak bir adım geri atın. Eğer doğru yaptıysanız, kendinizi tekrar yukarı çekebileceğiniz bir kenarda asılı olmanız gerekiyor. Şimdi de sağa dönerek yukarıdaki açıklığa tırmanabilirsiniz. Şaltire bastıktan sonra geri dönüp en sona kadar gidin (s.n.). Suya atlayın ve delici vagonun olduğu odaya gelin. Rayları izleyerek ikinci sigortanın olduğu odaya gelin. Buradaki kovboyun işini bitirdikten sonra ondan Magnum'u alın. Sırtınızı döndüğünüzde yukarıdaki kayalığın sağında bir şalter görmeniz gerekiyor. Uçurumun kenarına gelerek sıçrayın. Burada sıçrama ve action tuşlarına aynı anda basılı tutmanız gerekiyor. Sağa doğru sallanarak aşağı düşün. Yol boyunca içinde lavlar bulunan bir odaya gelene kadar koşun. Soldaki platforma sıçrayın ve yavaşça sağa doğru ilerleyin. Önce sağdaki sütuna, oradan da ortadaki sütuna sıçrayarak sola dönün. Böylece kayalıklardaki geçite ulaşabileceksiniz.

**2. Secret:** Yolun sonunda göreceği-



niz sandığı hızla içeri doğru itin. Böylece üzerinize gelen kayadan kurtulabilirsiniz. Sonra sağa iterek üzerine çıkın. Buradan da bir geçite ulaşacaksınız. Eğer sıçarsanız rayların olduğu yere gelirsiniz, ki burada da sizi Shotgun, Magnum kurşunları ve bir Medi-pack bekliyor. Sonra az önceki yere çıkarak yerdeki deliğin üzerinden atlayın. Sağdaki delikten atlayarak aşağı düşün. Sütunların olduğu odaya dönün ve en sona kadar sıçrayın. Arkadaki geçitten TNT sandıklarının olduğu odaya ulaşın. Bozuk gözüken sandığı bir sonraki odaya kadar itin. Bu sandığın yardımıyla duvardaki açıklığa ulaşın (s.n.). Tepeye çıkın ve yukarı sıçrayın. Lav topunun yanından soldaki çıkıntıya atlayın. Kayanın geldiği platoya sıçrayın. Yolun sonundaki şalteri indirdikten sonra TNT sandıklarının olduğu yere geri dönün. Sandığın yanından sola dönerek yeni açılan tünelden geçin. Sonraki köşeye gelince durun. Burada silahlarınızı çekin ve Uzi'li rakibinizi yok etmeye hazırlanın. Onu öldürdükten sonra silahını ve mermilerini almayı da tabii ki unutmayın.



**3. Secret:** Odanın ortasındaki kavşaktan sola dönerek su deliğine gelene kadar koşun. Aşağı dalarak buradaki objeleri toplayın. Geri dönerken yukarı baktığınızda başka bir yolun olduğunu göreceksiniz. Dönemekte sola gidin (s.n.) ve kayaları serbest bırakın (orta, sol, sağ). Bir sonraki tünelde de sizi bir kaya bekliyor. Sütunlardan tavana (kum renğindeki bir odanın) kadar yukarı tırmanın. Bloğu iki kez arkaya doğru ittikten sonra yukarı çıkmaya devam edin. Buradaki bloğu da iki kere iterek aşağı atlayın. Bu odadaki bloğu i-



se kendinize doğru çekin, sonra da yukarı tırmanmaya başladığınız odaya geri dönerek diğer delikten atlayın. Burada bulunan bloğu da itin. Böylece bir geçit açılacak. Şalteri indirin ve sola dönerek dümdüz koşun. Sol yukarıda bir açıklığa gelince buraya tırmanın. Sonra bloğun olduğu yönde koşarak sola dönün. İkinci aralıktaki şalteri de indirince basamaklardan yukarı çıkarak tırmandığınız delikten aşağı düşün. Açılmış iki kapıyı da geçip silahlarınızı çekin. Buradaki rakibinizi öldürünce Shotgun alacaksınız. Kapıdan solda, duvara doğru tırmanın. Duvardaki çukurlardan gri kayalıktaki tünelin soluna ulaşın. Buradaki şalteri aşağı indirerek geri dönün. Sağdaki ilk evden anahtarı alın. Ama bu öyle sizin bildiğiniz anahtarlardan değil, bu koskoca piramitlerin anahtarı (dolayısıyla bir sonraki Level'in...).



## 2. Atlantis

Hemen silahlarınızı çekerek yumurtadan çıkan 3 şeytani vurun. Odaanın en sonunda soldaki odadan yukarı gidin. Odadan çıkın ve aşağıdaki iki uçan şeytani da yok edin. Balkondaki şalteri indirin ve açılan kapıdan geçin. Orada bir tane daha şalter bulacaksınız. Kapıdan aşağı inerek şalteri çekin ve aşağı inmeye devam edin. İlk odada, sağdaki kapıdan gidin ve Uzi 'yi alın. Yolum sonundaki büyük bir odada ise sizi bir sürpriz bekliyor: Kocaman bir şeytan!



**1. Secret:** Çıkıntının en sonunda aşağı sallanın; kendinizi bırakın, ama hemen sonra da action tuşuna basılı tutun. Böylece bir bloğa asılı kala-

caksınız. Kendinizi yukarı çekerek buradaki objeleri alın. Sonra da dev kozalı bir odaya gelene kadar koşun. Çıkıntıya sıçrayın, aşağı düşün, action tuşuna basın, bir daha kendinizi yukarı çekin. İlerleyin ve şalteri indirin. Tekrar yukarı tırmanın, platforma geri sıçrayın, uçurumun üzerinden atlayın, buradaki şeytanın işini bitirin ve arkadaki yola doğru ilerleyin (s.n.). En yüksek sütuna sıçrayıp, buradan da aynı yükseklikteki platforma atlayın. Buradan ise hızla ikincisine sıçrayın, ki aşağı yuvarlanan kayadan kurtulabilesiniz.



**2. Secret:** Sağa dönün ve bir sonraki çıkıntıya sıçrayın. Şimdi de yukarı doğru atlamaya devam edin. Sağ yukarı köşeye ulaşınca tünele girin. Suyu girip kolu kaldırın ve hızla yüksek sütuna geri dönün. Sağdaki kayalıklara atlayın ve tekrar kapanmadan kapıdan geçin. Odaanın ortasındaki bloğa tırmanarak şaltere basın. Açtığınız kapıdan geçerek yukarıdaki kayalığa atlayın. Açıklıktan giderek bir sonraki şaltere ulaşın. Onu da çektikten sonra bir önceki odaya geri dönün. Gördüğünüz gibi odaya yokluğunuz sırasında bir lav akıntısı döşenmiş. Ortadaki bloğa sıçrayarak (s.n.) yolu takip edin. Tabii bu sırada da düşmemeye çalışın, hatta çalışmayın yapın! Sonra suya dalıp şaltere basın. Açıklıktan yüzeye çıkarak tuzağı geçin ve oradaki uçan şeytani evine yollayın (yani cehennemel!). Sağdaki çıkıntıya, oradan da suya sıçrayın (s.n.). Yukarı çıkarak 5 şaltere de bastıktan sonra bir kere daha şu şeytanların işini bitirin. Suyu dalarak ara kapıdan ilerleyin. Yolu izleyin ve şaltere basın. Sağdaki bloğu dışarı çekip soldaki duvara itin. Odayı kırmızı tünelden terk ederek şaltere doğru, dışarı koşun. Bir kere daha basarak kayanın az önce ittiğiniz bloğa asılı kalmasını sağlayın. Tünelden geçin, şeytanları vurun ve karşıdaki platforma atlayın (s.n.). Bir sonraki odada da sizi iki şeytan bekliyor. İki kırmızı alandan bir tanesinin karşısında, kenarda durun ve aşağı kayın. Tam en sonda sıçrayın. Bir sonraki o-

daya girerek buradaki şeytani da yok edin. Soldaki açıklığa, oradan da çıkıntıya sıçrayın. Şeytani temizledikten sonra (resmen şeytan avcısı olduk!) odanın ortasındaki kırmızı teppeye sıçrayın. Buradan bir sonraki kısma geçin, şalteri indirin, bloku platoya sıçrayın, ve bloğu duvardan çekin. Arkadaki yolda sizi bir tuzak bekliyor. Silahlarınız çekerek tuzaktan geçin, sağa dönün iki şeytani vurun, ardından üzerinden atlayın ve yokuşu çıkın. Şimdi yine büyük odaya geri döndünüz. Ama burada da sizi uçan bir şeytan bekliyor. Bir sonraki çıkıntıya (sağda) sıçrayın (s.n.). Açıklığın olduğu çıkıntıya atlayarak ilerleyin ve şaltere basın. Büyük odadaki bloklar hareket edecek. Blokları kullanarak sol duvardaki açıklığa ulaşın. Şaltere basın, böylece bloklar odadan ayrılmanızı sağlayacak şekilde hareket edecekler. Böylece bir yokuşun başına geliyorsunuz. Ama her zamanki gibi yine bir engel var: 3 mumya.



**3. Secret:** Yokuşu hızla koşarak bir sonraki tünelde sağda kendiliğinden kapanan gizli odaya ulaşın. Tünel ve kapılardan geçerek arkada soldan yukarı tırmanın. Yolum sonunda yine büyük odaya varacaksınız. Soldaki platforma sıçrayın, ilerleyin ve buradaki şeytani yok edin. Tuzağın önündeki yere gelin ve sola atlayarak kayadan kurtulun. Rampadan yukarı çıkın (s.n.), sola dönün, sonra da bloğu iki kere öne itin. İki şalterin olduğu yere kadar koşun. Sağdakini çekip hemen geri sıçrayın. Böylece aşağı düşmekten kurtulabilirsiniz. Oluşan delikten kayarak öne doğru atlayın ve kayayı hareket ettirin. Sonra da hemen geriye doğru sıçrayarak yukarı gidin. Solda yukarıya doğru tırmanın, şaltere basın ve yukarı çıkmaya devam ederek bir sonraki çıkıntıdan kendinizi sallandırın. Artık şalterlerin arasındaki kapı açık. Bir sonraki odada sizi üç tane düşman bekliyor. Köşedeki şalteri kullanarak kapıyı açın (s.n.). Elinizde silahla aşağı kayarak iki yaratığı yok edin. Burada karşılaşacağınız yaratığı normal



silahlarınızla öldüremiyorsunuz. Bunun için önce siyah bloklara çıkarak platonun üzerindeki şaltere ulaşın. Ona bastıktan sonra tekrar yere sıçrayın. Sonra kum rengindeki bloklardan açık renkli platoya tırmanın ve yarattığınız aşağı düşmesini sağlayın. Tekrar karanlık platoya tırmanarak odadan çıkın. Dar geçidi izleyin ve iki tane atlantisiyle zorlu bir savaşa girin. Sola koşun ve şalteri çekin. Sonra da yine sola, bir sonraki şaltere koşun. Odanın ortasındaki köprüden arka tarafa geçin. Burada bir kere daha, "Scion"u bulacaksınız. Makineye gidin ve kendinizi oyunun en son bölümüne hazırlayın.



### 3. The Great Pyramid

Bu bölüme çok ama çok zor bir savaşla başlıyorsunuz. Rakibiniz ise Natla için özel yetiştirilen, boyunuza göre azıcık (!) dev boyutlarda bir yaratık. Aslında öldürmek hiç zor değil, ama bunu ufak bir platformda yapmak gerekince işler değişiyor tabii. Size tavsiyem devamlı hareket halinde olmanız ve yarattığınız üzerinden atlamanızdır. Savaşta sonra açılan kapıdan tünele gidin ve aşağı kayarak bloğu üç kere ileri doğru itin. Yukarı tırmanın (s.n.), tuzağın üzerinden aşağı düşmemek için hızla koşun. Yol ayrımında sağa dönüp bloğu itin. Yol ayrımına geri dönerek yokuş aşağı inin. Burada bir kez daha bloğu kendinize çektikten sonra yol ayrımında sola gidin. Böylece bloğun arkasına ulaşacaksınız. Bloğu (biliyoruz, biz de bıktık bu kelimeyi yazmaktan, ama...) ittikten sonra, tekrar geri dönüp öbür tarafa geçin.

Şalteri indirdikten sonra açık kapıdan odayı terk edin. Odanın arkasına ulaşmak için platformları kullanın. İlkine, oradan da ikincisine sıçrayın. Buradan sola dönüp lavların üstünden öbür tarafa atlayın, sonra düz devam edin.



**1. Secret:** Bu hareketin sonunda odanın başında bir köprü çıkacak. Karşı tarafa atlayın ve köprüye gelin. Köprüyü geçtikten sonra şalteri iki kere indirin. Böylelikle köprü tekrar çıkacak. Platformların yardımıyla odanın sonuna doğru bir kez daha atlayın ve burada tünelin içine doğru ilerleyin. Yokuştan biraz yukarı çıkarak kayanın serbest kalmasını sağlayın. Sonra da yolu boşaltmak için virajdan dönün. Tekrar yukarı çıkarak aynı yöntemle ikinci topu da halledin. Yolun sonuna dikkat! Buradaki yerden düşmek istemiyorsanız üzerine gelip hızla koşun. Böylece zemin aşağı çökecek, ama siz hayatta kalacaksınız. Bu işlemi yapmadan önce enerji seviyenizi tam tutmaya çalışın, çünkü çarpmanın etkisiyle enerjinizin dörtte birini kaybedebilirsiniz. Bunu takip eden odada silahınızla kıracağıңыз "Scion"un olduğu makineyi göreceksiniz (s.n.). Şu an yapmanız gereken piramidi olabildiğince hızlı terk etmek. Bir sonraki odadaki tünelde atlantislilere fazla takılmadan sağdaki köprüden donmuş lava atlayıp yerdeki delikten sallanın. Soldaki kayalığın aralığına sıçrayarak sağa doğru sallanın. Duvarın sonunda kendinizi bırakın ve sıçrama tuşuna basın. Bir sonraki odada sağa koşarak kayayı harekete geçirin. Sarkacın önüne gelin ve lava doğru küçük bir atlayış yapın. Odayı dikkatlice geçin.

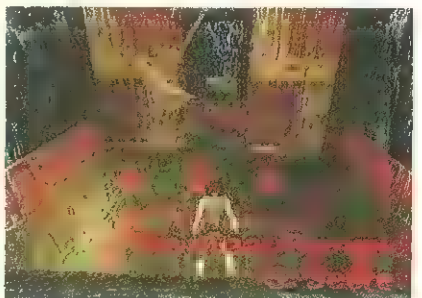


Rampanın önüne gelerek öne doğru küçük, ardından da hızla sağa doğru yan bir sıçrayış yapın. Son olarak da öne doğru atlayıp girişe ulaşın.

**2. Secret:** Sol duvarda turuncu bir üçgen bulunuyor. Üzerine doğru sıçrayarak sabit kalın ve sağa doğru yokuş aşağı sallanın. Platformun tam ortasında durun ve geriye sıçrayın (s.n.). kayalıklardaki çatlağı kullanarak yerdeki platforma ulaşın. Kırılan yerlerden hızla ilerleyin ve yuvarlanan kayadan kutulmak için sarkacın arkasındaki açıklıktan sağa sapın. Yokuş aşağı koşup hızla sağa sapın ve kayadan kurtulun. Sarkac en sağ veya en sol noktasına ulaşınca bir sonraki eğimden aşağı kayın. En aşağıda lava düşmeden ilerideki çıkıntıya atlayın. Bloğun solundan aşağı sıçrayıp tünelden ilerleyin. Yolun sonuna kadar hızla koşun ve en sonuncu lavın üzerinden atlayın. Şalteri aşağı çekin. Böylece kapı açılacak. Sola doğru lav deliğine kadar koşun, kenarda küçük bir atlayış yapın oraya tutunun. Kaya üzerinizden geçince kendinizi yukarı çekin. Bir sonraki odada yanan sütunların üzerinden atlayın. Sıçrarken en kenarda durun.



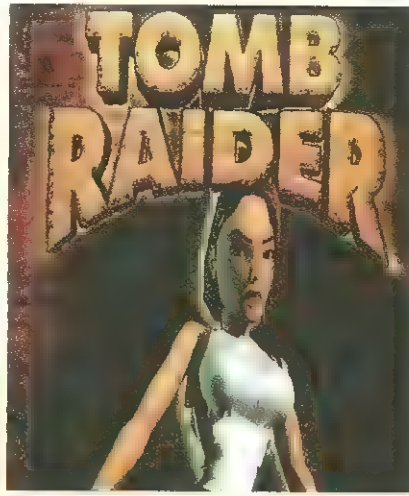
**3. Secret:** Kenara kadar koşun, küçük bir sıçrayış yapın ve asılı kalın. Hemen yukarı çıkıp büyük bir atlayış yapın. Kenarda durarak geriye doğru bir adım (küçük) atın ve ileriye doğru azıcık sıçrayın. Böylece yerdeki su deliğine ulaşacaksınız. Suya girin, ilerleyin ve çıkın (s.n.). Silahınızı çekerek büyük odaya girin, ve... Tamam! Son savaş! Natla vs. Lara. Uzi mermilerini toplayıp sağdaki tünelli izleyin. Odanın sol arkasındaki rampaya çıkın ve oradan atlayarak tünelli







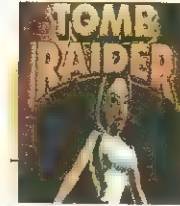
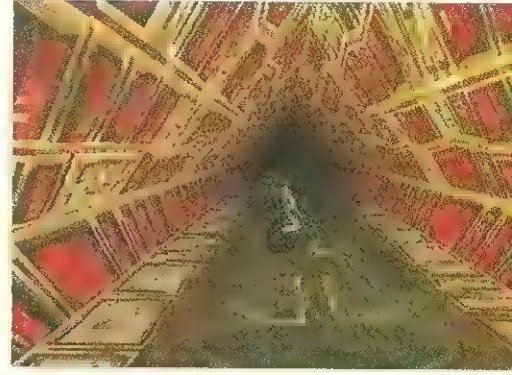
takip edin. Bunu böyle bir kaç kere yaptıktan sonra en yukarıda bir yerde süslü bir çıkıntı göreceksiniz. Oraya sıçrayın, koridor boyunca devam edin ve de son olarak aşağı kayın.



Bravo, nihayet bu uzun oyunu bitirdiniz....(biz de açıklayana kadar bittik!..)

**Not:** Şu anda kulağımıza gelen bir habere göre Tomb Raider'ın Avrupa macerası çıkmıştır, duyurulur.

Gökhan Habiboğlu &  
Batu Hergünel



**LEVEL  
KARNESİ  
ACTION**

**KARTEL Bilgi İşlem**

Tel: (212) 218 06 61

486 DX2/66, 8 Mb. RAM, CD-ROM,  
DOS



**CHIP**  
CHIP DESTİY  
HATTI ENLEME  
6/97 BİLGİSAYAR KÜLTÜRÜ

## ŞİMDİ TEREZİ ZAMANI

- Eski bilgisayarınızı daha hızlı, daha güçlü katabilirsiniz...
- Ana karttan grafik kartına, ses kartından CD-ROM sürücüye, modemden yazıcıya dek güçlendirmeye yönelik ayarlar...

### YENİ İŞLEM CİLER

- İşlemci dünyasından son gelişmeler
- Intel'in yeni işlemcisi Pentium II ve AMD, Cyrix işlemcilerinin test sonuçları ve yorumlar

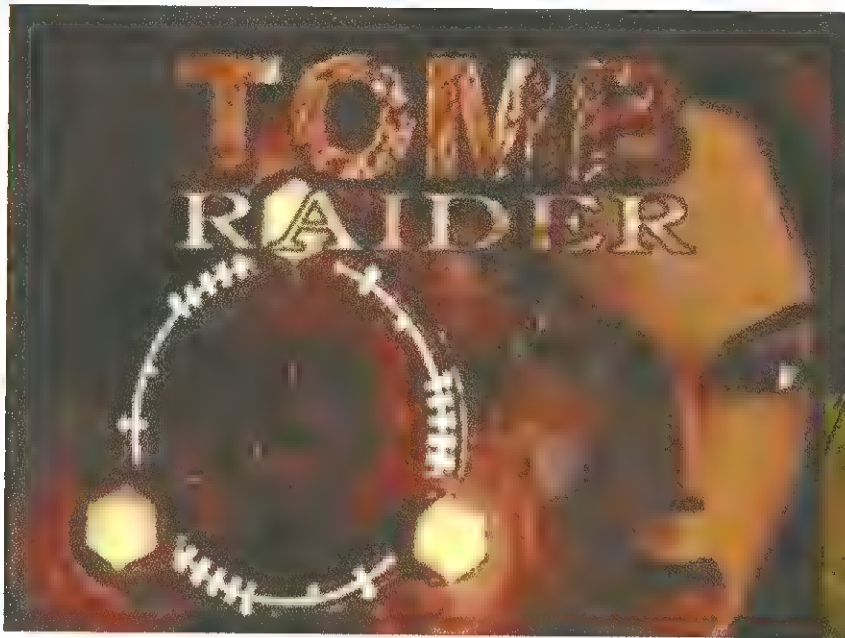
**Yeni Dönemden Yeni Dönemden**  
Fiziklari Düşünce

Yeni İşlemciler ve 24 adet grafik kartı testi CHIP'in Haziran sayısında

Her Düzeyden Kullanıcının Dergisi

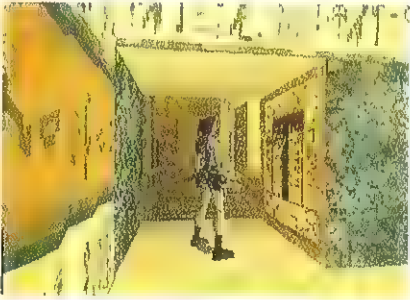
**CHIP**





## Lara Croft Şimdi De Sega'da

**B**ilgisayar oyunları ile, birazcık olsun ilgilenip de Tomb Raider ismini duymayan biri kalmış mıdır acaba şu dünyada? Peki ya efsanevi Lara Croft'a ne demeli, iki elinde de birer 45 Colt ve eski mezarlardan çok plaja yakışan kıyafeti ile her türlü akrobatik numarayı gözünü bile kırpmadan yapan bu sanal hatun kimin aklını başından almadı ki? Benzer 3D oyunlar arasında pek çok eksikliği olmasına rağmen Tomb Raider'ın bu denli başarılı olmasındaki



başlıca unsurlardan biri de hiç kuşkusuz Lara ve onun büyük tabancaları. Ama bilmeyenler için öyküyü bir kez hatırlatalım, Lara zengin bir İngiliz lordunun asi ve başına buyruk kızıdır, yüksek sosyete balolarına katılmaktansa eski harabelerde arkeolojik avlara çıkmayı tercih eder. Sonuç olarak ailesi tarafından tamamen reddedilir ancak o gezilerini kaleme alıp iyi para kazandığından bu durumu pek umursamaz. Kendine

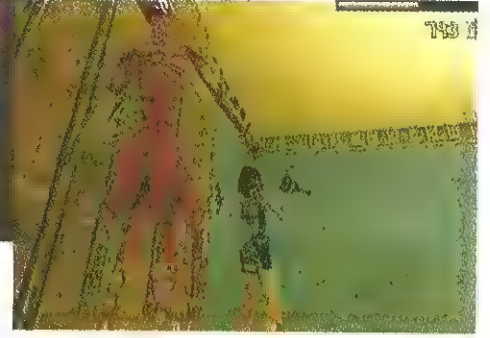
eski bir malikane ve bir de motor-siklet satın alıp, bildiği gibi yaşamaya devam eder. Bu gezilerden birinde büyük bir şirketin sahibinden oldukça ilginç bir teklif alır. Scion adı verilen efsanevi bir tılsımın parçalarını bulup getirirse hem ünü artacak, hem de banka hesabı bir hayli kabarcaktır. Bu tılsımın parçaları dünyanın çeşitli yerlerindeki eski şehir ka-



hınlarına gizlenmiş durumdadır ve şimdiye dek kimse onları bulmayı başaramamıştır. Bunun başlıca nedenlerinden biri yağmacılar için hazırlanmış antik tuzaklar ve bir diğeri de harabelerin arasında yaşayan vahşi hayvanlardır. Ancak hepsinden zoru zamanla çökmüş ve yıkılmış harabeler arasından bir yol bulup ilerleyebilmektir. Fakat Lara iyi bir arkeo-

log olduğu kadar iyi bir akrobattır ve bu duruma ayak uydurmakta zorluk çekmez. Oyunda Lara'yı dışarıdan görerek yönetiyorsunuz. Ancak kamera açısı sabit değil, oldukça dinamik ve bulunulan konuma göre değişiyor. İsterseniz Lara'nın bakış açısını kullanarak çevreye bir göz atabilmek de mümkün, nişan alma ise Lara tarafından oto-

matik olarak yapılıyor. Eğer tipini beğenmediği bir canlı görürse silahını hemen ona yöneltiyor ve birden fazla hedef varsa en yakın tehdit kaynaklarını hedef alıyor. Harabelerin arasında ilerleyebilmesi için atlaması, tırmanması, yüzmesi, tuzaklardan ve saldıran yaratıklardan kaçabilmesi için taklalar ve parendeler atması gerektiğinde bu dinamik kamera açısının kıymeti daha iyi anlaşılıyor. Quake tarzı bir oyunda asla mümkün ol-



mayacak manevralar bu görüş açısından çok daha rahat bir biçimde yapılabilir. Ancak alışması biraz uzun sürebiliyor ve kamera açıları her zaman o kadar uygun olmayabiliyor. Bu oyunu PC üzerinde oynamış olanlarınız bir açıdan daha şanslı, çünkü güçlü bir PC ile yüksek çözünürlükte oldukça gerçekçi grafikler elde etmek mümkün, Sega ise bu oyunu nispeten düşük bir grafik kalitesinde gösteriyor. Fakat oyun esnasında Sega Game Pad'li sıradan bir klavyeden daha avantajlı ve rahat bir oyun imkanı sunuyor. Oyun sıradan bir Doom kopyası olmaktan çok ötede bir atmosfere sahip, boyuna ateş etmekten çok etrafı keşfetmekle meşgul oluyorsunuz ve mekanların gizemli havası çok iyi verilmiş. Eğer Sega sahibi iseniz bu oyun sizi uzun bir süre ekran başına bağlayacaktır. Ayrıca Sega almayı düşünenler için hemen belirtelim Sega Rally Championship ve World Wide Soccer oyunları Sega Saturn ile birlikte ücretsiz olarak veriliyor. Oyun fiyatları düşünüldüğünde oldukça karlı bir alışveriş!

M. Berker Güngör

## LEVEL KARNESİ

### ACTION

ARAL İTHALAT LTD.

Tel: (212) 669 26 73

Sega Saturn

Fiyatı: 90\$ (KDV dahil)





SEGA SATURN


**DAYTONA USA**  
 CHAMPIONSHIP  
 CIRCUIT EDITION

### Asfalt Canavarlarını Dönüşü

**S**on zamanlarda otomobil yarış simülasyonlarında belirgin bir artış var ve tabii ki Sega da bundan payına düşeni kaçınılmaz olarak alıyor. Daytona USA Sega için çıkan pek çok yarış oyunundan sadece bir tanesi ancak diğerlerinden birkaç küçük detay hariç pek farklı sayılmaz. Oyun tek başınıza ya da karşılıklı iki kişi olarak oynanabiliyor, eğer iki kişi oynarsanız ekran yatay olarak iki eşit kısma bölünüyor, yani büyük ekran bir televizyondan daha iyi sonuçlar alabilirsiniz. Aslında bu altın kuraldır, Sega'dan alacağınız görüntü kalitesi her zaman için biraz televizyonunuzun ekran çapına ve kalitesine bağlıdır. Oyunda tek ya da iki oyuncu da yer alsa, her zaman bol miktarda ve biraz da hilebaz bilgisayar rakipleri mevcut, olmadık zamanda sıkıştırılıp,

kendinizi taklalar atarken bulmanız son derece mümkün. Tabii sonuç olarak oldukça büyük hasar alıp hız yitirebilirsiniz, bu durumda doğrudan pite girmek yapılacak en doğru şey. Burada en detaylı oyunlarda bile es geçilen bir ayrıntı göze çarpıyor, pite girince aracınız doğrudan gidip servis eki-

rışacağınız piste göre seçmesi size kalmış. Yarışılabilir beş adet pist mevcut, bunlar kolaydan zora doğru sıralanıyor, manzaraları da fena sayılmaz. Araç ve pist seçiminin nispeten basit ve rahat olmasına karşılık oyunda tur zamanlarının gösterilmesi oldukça detaylı sayılır, eğer arkadaşlarınızla bahse tutuşmak gibi huylarınız varsa, bu sayede gereksiz tartışmalardan kaçınmak kolaylaşıyor. Arabaların kullanılışı pek çok yarış oyunundan daha kolay, zaten oyunda aşırı ciddi bir müsabaka havasından çok, haydi biraz kapışalım tadı var. Ancak tabii ki bu telsizden yağın uyarıların kafanızı şişirmesine engel değil. Kısacası eğer arkadaşlarınızla da oynayıp hoşça vakit geçirebileceğiniz rahatlatıcı bir yarış oyunu istiyorsanız bu olabilir.

Yarış oyunlarından hoşlanıyorsanız



binin önünde duruyor ve güzel bir takım çalışması seyrediversunuz, araçtaki hasar onarıldıktan sonra yarışa devam edebilirsiniz. Pek çok yarış oyunu araçla ilgili detaylara fazla daldığından sadece biraz eğlenmek isteyenler için bir kabusa dönüşür, burada ise sekiz adet standart yarış arabası içinden seçiminizi yapabiliyorsunuz. Araçlar basit olarak yol tutuş, hızlanma ve son süratlerine göre yıldız verilerek sınıflandırılmış, kiminin sadece bir özelliği çok iyi, kimisi de dengeli bir görünüm sergiliyor. Ya-

Level 3/97'de tanıttığımız Sega Rally Championship'i de deneyin. Sega Rally Championship ve World Wide Soccer Sega Saturn ile birlikte veriliyor. Yani artık yeni bir Saturn aldığınızda bu iki oyun da alışverişin bir parçası olarak elinize geçiyor ki, bu kutudan basit bir demo CD'si çıkmasından çok daha olumlu bir satış yöntemi.

M. Berker Güngör

### LEVEL KARNESİ YARIŞ

ARAL İTHALAT LTD.

Tel: (312) 659 26 73

Sega Saturn

Fiyatı: 90\$ (KDV dahil)





# Hileleri

## Outlaws

Oyun içinde herhangi bir zamanda bu kodları girebilirsiniz. Aşağıdaki "LA" kodları Dark forces ile aynı.

**OLAIRHEAD:** Uçma modu, "X" ve "C" tuşları kullanılarak yukarı veya aşağı hareket edilebilir. LAPOGO ile aynıdır.

**OLCDS:** Super harita modu, LACDS ile aynı çalışır, üç kere aynıını girmek sizi tekrar normal moda döndürür.

**OLFPS:** Frame rate ile beraber bazı buffering bilgilerini de ekrana basmaya yarar.

**OLGPS:** Harita modunda iken oyuncu koordinatını göstermeye yarar. LADATA'ya yakın bir kod.

**OLJACKPOT:** Bölümü bitirmek için gerekli olan bütün objeleri verir. LAUNLOCK koduna benzer.

**OLPOSTAL:** Cephane ve tüm silahlar. Bir daha yazmak daha fazla Gatling Gun cephanesi verir, LAPOSTAL kodu ile aynıdır.

**OLREDLITE:** Logic seçeneği, LAREDLITE ile aynı şekilde çalışır, yalnız kötü adamlar bu durumda iken vurulduklarında ölmezler.

**OLZIP:** Teleport, LANTFH ile aynı.

### Bölüm Kodları:

Bu kodlar istenen bölümlere atlanmasının sağlayacaktır. İlk 4'ü ilk CD'de gerisi de ikinci CD'de yer almaktadır.

OLHIDEOUT

OLTOWN

OLTRAIN

OLCANYON

OLMILL

OLSIMMS



OLMINER

OLCLIFF

OLRANCH

## Test Drive Offroad

Adınızı girmeniz istendiğinde, bunları yazın (her seferinde sadece birini girin):

cheat1

cheat2

cheat3

cheat4

cheat5

ciggyes

Bu size hotrod, monstertruck, 4x4 buggy ve stock-car olmak üzere 4 tane araba verecektir.

Aynı zamanda bütün yollarda yarışma şansına sahip olurken no-clipping modu ile bütün objelerin içinden geçebileceksiniz.

Basit gözüküyor ama çalışıyor!!!



## Archimedeian Dynasty

Burada biraz düzenleme yapacağız, ama hex düzenleme değil. Tek ihtiyacınız olan notepad ve Bluebyte\AD\Dat\Save dizininde bulabileceğiniz kayıtlı bir oyun.

Sonra istediğiniz şeyi bulana kadar kayıtlı oyunları açıp bakmak.

Mesela "Floodgate" adlı ile kaydedtiğiniz oyunu açtınız, ilk 3 satır şu şekilde gözükecektir.

[Global]

Name = Floodgate

Credit = 13237 <- bu satır ne kadar krediniz kaldığını gösterir.

Bu satır mesela aşağıdaki gibi değiştirilebilirsiniz.

Credit = 99999 <- artık oyuna tekrar başladığınız zaman \$99,999 paranız olacak.

Diğer değerleri değiştirmeniz oyunun bozulmasına neden olacağından diğer değerlerle pek oynamayın.

## Blood

Bildiğimiz Cheat'ler:

**idaho:** Bütün silahlar ve cephaneler.

**capinmyass:** Mesaj: Neden cheat yapıyorsun?

**montana:** Bütün silahlar, cephaneler, objeler.

**griswold:** Bütün zırh cinsleri için tam enerji.

**edmark:** sizi öldürür.

**I wanna be like kevin:** Mesaj: Artık Kevin gibisiniz.

**satchel:** Bütün objeleri verir.

**onering:** Ölümsüzlüğü açar.

**mario:** Bölüm atlama.

**kevorkian:** sizi öldürür.

**mcgee:** sizi ateşe verir.

**krueger:** ateşe dayanıklılık.

**cousteau:** 200 sağlık.

**voorhees:** Tanrı modu.

**Lara Croft:** Tam cephane ve silah (tekrar yazıp kaldırabilirsiniz).

**Eva Galli:** Clipping Modu.

**rate:** ekrana frame rate'i basar.

**goonies:** Tam harita.

**spielberg:** Bölüm atlama.

Bunlarda bilmediklerimiz:

Lieberman: ?

cheesehead: ?

IPKFA: ?

tequila: ?

funky shoes: ?

gatekeeper: ?

spork: ?

hongkong: ?

Frankenstein: ?

clarice: ?

Sadece demo'da çalışanlar:

Önce T'ye basıp sonra:

**MAP:** Tam harita

**AMMO:** Tam cephane

**GOD:** Tanrı modu

**GUNS:** Bütün silahlar

**KEYS:** Bütün silahlar

**CLIP:** Clipping modu

## Lost Vikings 2

**CR3D:** Credits.

**CH3T:** Bilmiyoruz :)

**W4RP:** Ulaştığınız en üst seviyeye gönderir.

**GHST:** Ölümsüzlük.

### Bölüm kodları:

Kod	Bölüm	Kod	Bölüm
NTRO	1	Y0VR	17
1STS	2	OV4L	18
2NDS	3	T1N3	19
TRSH	4	D4RK	20
SW1M	5	H4RD	21
WOLF	6	HRDR	22
BR4T	7	LOST	23
K4RN	8	OBOY	24
BOMB	9	HOM3	25
WZRD	10	SHCK	26
BLKS	11	TNNL	27
TLPT	12	H3LL	28
GYSR	13	4RGH	29
B3SV	14	B4DD	30
R3TO	15	D4DY	31
DRNK	16		





# CANON YAZICILARDA FOTO BASKI KALİTESİ

Üstün Canon Teknolojisi ürünü yazıcılar ile fotoğraf baskısı tekniğinin olağanüstü kalitesini yakalayabilirsiniz.

Photo  
Realism



Transfer Kağıdı ile  
T-shirt'e  
Renkli Baskı

Canon Yazıcıları Türkiye Distribütörü



**HESMAK**

HESMAK BİLGİSAYAR TİC. VE SAN. A.Ş.  
Sosko Moda İş Merkezi A Blok, Kat:10 D.59 Ebekızı Sk.  
Meşrutiyet Mahallesi 80220 Şişli-İstanbul/TÜRKİYE  
Text Data Bölümü:  
Tel: (0212) 296 33 10 (5 hat) Fax: (0212) 230 37 86

**Canon**



# SEGA®



# ORİJİNAL



## MEGA DRIVE

### II

- Her zevke uygun yüzlerce oyun çeşidi
- Orjinal Pal sistem konsol + Made in Japan kalitesi
- Türkiye distribütörü Aral İthalat Ltd.'in servis garantisi..

**KAMPANYA**

**KDV DAHİL  
125.- \$**



**Bir SEGA klasiği...  
Sonic 3D ile MEGA DRIVE II'nin  
üç boyutlu dünyasını keşfedin...**

- 16 bit oyun konsolunda rakipsiz...
- Birbirinden etkili grafiklerle ve zengin efektlerle  
birleştirilmiş tam kontrol, hızlı aksiyon...
- 700'den fazla oyun...
- Zengin aksesuarlar...

## SEGA®



ARAL İTHALAT LTD.

**TÜRKİYE  
DİSTRİBÜTÖRÜ**

İSTOÇ 6. ADA NO.68 MAHMUTBEY 34550 İSTANBUL Internet web: <http://www.aral.com.tr>  
Fax: 0 212 659 44 64 Pbx: 0 212 659 26 73 E-Mail 1: [aral@aral.com.tr](mailto:aral@aral.com.tr) E-Mail 2: [sega@aral.com.tr](mailto:sega@aral.com.tr)

**SEGA YETKİLİ SATILICILARI:**

ANKARA: Aydede Oyuncak Kızılay 434 29 15 Megatek Ltd. Kızılay 417 03 33 Kanarya Ticaret 433 51 35 Kızılay ESKİŞEHİR: Mega 233 15 75 GAZİANTEP: Aydoğan Ltd. 230 13 42  
İSTANBUL: Anten Elektronik Caddebostan 350 77 30 Atlantis Ltd. Sirkeci 511 50 13 Elit Oyuncak Akmerkez 282 04 96 Esen Ltd. Unkapanı 512 99 00 Halley Oyuncak Capitol 391 64 93  
İlpa Ltd. Avcılar 509 57 70 Demirtaş Ticaret Tahtakale 527 49 96 D&R Erenköy 273 27 90 Dünya Gençlik Kağıthane 294 90 60 MSM Yeşilköy 573 37 98-99 W.Computer&Games Selamçeşme 358 13 24  
Toys'R'Us Carousel 543 54 19 Sega Show Center Sahrayıcedid 355 31 75 İZMİR: Toys'R'Us 335 33 70-71 İZMİR: Erday Ltd. Basmane 489 01 55 Modem Alsancak 463 63 61  
Avrasya Pazarı Karşıyaka 364 00 05 KAYSERİ: Sar Elektronik 232 68 38 TRABZON: Yuma Oyuncak 321 75 16

**UYARI !**

**Satın alacağınız ürünlerde Sega helogramlarına, Özel seri numaralı garanti etiketlerine  
ve onaylı Aral İthalat Garanti Kartlarına dikkat ediniz.**